



TUGAS AKHIR - RA.141581

RUMAH SINGGAH PENGEMBANGAN KETERAMPILAN UNTUK ANAK JALANAN DI SIDOTOPO, SURABAYA

TEMMY VEBRIANA HARIANTO
0811144000077

Dosen Pembimbing
Johanes Krisdianto, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018



TUGAS AKHIR - RA.141581

RUMAH SINGGAH PENGEMBANGAN KETERAMPILAN UNTUK ANAK JALANAN DI SIDOTOPO, SURABAYA

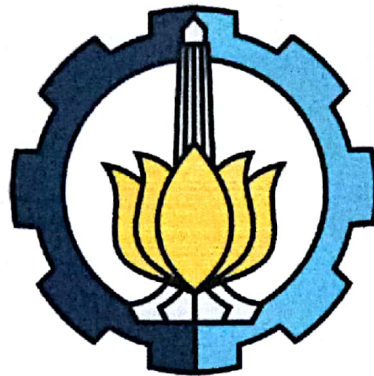
TEMMY VEBRIANA HARIANTO
0811144000077

Dosen Pembimbing
Johanes Krisdianto, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018

LEMBAR PENGESAHAN

**RUMAH SINGGAH PENGEMBANGAN
KETERAMPILAN UNTUK ANAK JALANAN
DI SIDOTOPO, SURABAYA**



Disusun oleh :

TEMMY VEBRIANA HARIANTO

NRP : 08111440000077

**Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 5 Juli 2018
Nilai : AB**

Mengetahui

Pembimbing

Johanes Krisdianto, ST., MT.
NIP. 197701092002121001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004

Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS

Ir. I Gusti Nyayah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Temmy Vebriana Harianto

N R P : 08111440000077

Judul Tugas Akhir : Rumah Singgah Pengembangan Keterampilan untuk Anak
Jalanan di Sidotopo, Surabaya

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2017 / 2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 5 Juli 2018

Yang membuat pernyataan



(Temmy Vebriana Harianto)

NRP. 08111440000077

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat karunia dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya tahun ajaran 2017-2018. Dalam Laporan Tugas Akhir ini penulis mengambil judul "Rumah Singgah Pengembangan Keterampilan untuk Anak Jalanan di Sidotopo, Surabaya". Dalam laporan ini dijelaskan mengenai perilaku anak jalanan yang berpengaruh pada pengadaan fasilitas untuk pengembangan keterampilan dan memantau kondisi psikologinya agar anak jalanan dapat hidup layak dalam bermasyarakat. Laporan Tugas Akhir ini disusun dari kumpulan data yang didapatkan dari hasil survey langsung dengan masyarakat sekitar, studi literatur, studi preseden, dan diskusi dengan dosen pembimbing.

Tulisan dalam laporan ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang turut serta baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT,
2. Orang tua dan adik yang selalu memberikan doa dan dukungan,
3. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. selaku dosen koordinator,
4. Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T. selaku dosen koordinator,
5. Bapak Johanes Krisdianto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing,
6. Seluruh teman dan pihak yang telah membantu memberikan bahan referensi, fasilitas, dan dukungan.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan anugerah-Nya atas segala bantuan yang telah diberikan selama masa penulisan Proposal Tugas Akhir ini. Dan semoga materi pada Proposal Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Arsitektur di Indonesia dan bagi pembaca.

Surabaya, Juli 2018

Penulis

ABSTRAK

RUMAH SINGGAH PENGEMBANGAN KETERAMPILAN UNTUK ANAK JALANAN DI SIDOTOPO, SURABAYA

Oleh

Temmy Vebriana Harianto

NRP : 08111440000077

Salah satu dampak dari kemiskinan adalah munculnya anak jalanan. Anak-anak yang tidak mengerti apa-apa pun menjadi korban ketika orang tua mereka sibuk mencari uang. Akibatnya pun ada anak yang turut membantu orang tua tersebut untuk terjun di jalan mencari uang dan beberapa lainnya memilih untuk turun ke jalan karena merasa tidak diperhatikan di rumah. Prihatin dengan kondisi yang demikian maka penulis akan membuat sebuah obyek rancang yang mempunyai fungsi bangunan sebagai rumah singgah yang mempunyai program untuk mengembangkan keterampilan dari setiap anak jalanan ini. Agar semua anak jalanan yang memang bekerja di jalan tetap mendapatkan pendidikan secara layak.

Dengan pendekatan arsitektur perilaku, tujuan akhir dari rumah singgah ini adalah dapat mewadahi segala bentuk aktivitas dari proses pengembangan keterampilan anak jalanan dan dapat mempengaruhi cara berpikir dan merubah sedikit demi sedikit sikap "kebebasan" ketika anak jalanan tersebut berada di jalanan agar diterima kembali dengan baik oleh masyarakat. Dengan konsep "kontras dengan wilayah sekitar" diharapkan rumah singgah ini dapat menjadi wajah baru yang ditemui oleh anak jalanan dan mengurangi rasa bosan dan pandangan "tidak suka" mereka pada fasilitas rumah singgah selama ini. Khususnya pada daerah Sidotopo ini, karena pada wilayah ini menduduki posisi ke-4 terbanyak dalam jumlah anak jalanan. Tetapi belum adanya fasilitas untuk mengembangkan anak jalanan di wilayah ini. Dan wilayah ini pun mempunyai potensi untuk berkembang dan mengurangi jumlah anak jalanan yang ada.

Kata kunci: rumah singgah, perilaku anak jalanan, pengembangan keterampilan, Sidotopo

ABSTRACT

**HOME SHELTER OF SKILLS DEVELOPMENT
FOR STREET CHILDREN IN SIDOTOPO, SURABAYA**

By

Temmy Vebriana Harianto

NRP : 0811144000077

One of the effects of poverty was the emergence of street children. Children who don't understand anything else became victim when their parents are busy at work. As a result it is the children who helps people the old to plunge on the road looking for money and some others choose to take to the streets because it did not feel cared at home. Concerned with the conditions, then the author will create a design that functions as a shelter home building has a program to develop the skills of each of these street children. So all the street children who toiled on the road still get decent education.

With the approach of the architectural behavior, the ultimate goal of these home shelter are able to accomodate any activity from the process of developing the skills of street children and can affect the way of thinking and change little by little attitude' "freedom" when the street children were in the streets in order to be accepted back by the community. With the concept of "contrast" in the expected home shelter can be a new face who encountered by street children and reduce boredom and views "do not like" they were on a home shelter facilities during this time. Especially in the area of Sidotopo, because in this area the positions most in the number of street children. But not the existence of facilities for developing the street children in the region. And this area has the potential to grow and reduce the number of street children.

Keywords: home shelter, behavior, street child, developing skills, Sidotopo

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Isu dan Konteks Desain	2
1.2.1 Fenomena kemiskinan di Indonesia	2
1.2.2 Anak Jalanan	3
1.2.3 Konteks Desain	4
1.2.3.1 Kriteria Lokasi	4
1.2.3.2 Lokasi	4
1.2.3.3 Lingkup Perancangan	5
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	6
1.3.1 Permasalahan Desain	6
1.3.2 Kriteria Desain	7

BAB 2 PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang	11
2.2 Deskripsi Tapak	17
2.2.1 Kajian Tapak	17
2.2.2 Kajian Lingkungan	19
2.2.3 Kajian Peraturan dan Data Pendukung	19

BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain Arsitektur Perilaku	23
3.2 Metoda Desain menurut Plowright	25

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal	27
4.1.1 Konsep Zoning Tapak	27
4.1.2 Konsep Sirkulasi pada Tapak	28
4.1.3 Konsep Penentuan Akses Masuk	29
4.1.4 Konsep Tata Letak dan Orientasi Bangunan	30
4.1.5 Konsep Gubahan Massa	31
4.2 Eksplorasi Teknis	31
4.2.1 Konsep Pola Hubungan antar Ruang	31
4.2.2 Konsep Pola Sirkulasi antar Ruang	32
4.2.3 Konsep Penampilan Bangunan	32
4.2.4 Konsep Sistem Struktur	33
4.2.5 Konsep Material Bangunan	33
4.2.6 Konsep Sistem Utilitas Bangunan	34
4.2.6.1 Konsep Sistem Pencahayaan	34
4.2.6.2 Konsep Sistem Penghawaan	34
4.2.6.3 Sistem Distribusi Air Bersih dan Pembuangan Air Kotor	34
4.2.6.4 Sumber Daya Listrik	35
4.2.6.5 Sistem Keamanan	35

BAB 5 DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal	37
5.1.1 Konsep Zoning Tapak	37
5.1.2 Konsep Sirkulasi pada Tapak	39
5.1.3 Konsep Penentuan Akses Masuk	40
5.1.4 Konsep Tata Letak dan Orientasi Bangunan	40
5.1.5 Konsep Gubahan Massa	42
5.2 Eksplorasi Teknis	44
5.2.1 Pola Hubungan antar Ruang	44
5.2.2 Pola Sirkulasi antar Ruang	46
5.2.3 Penampilan Bangunan	48
5.2.4 Sistem Struktur	49

5.2.5 Material Bangunan	51
5.2.6 Sistem Utilitas Bangunan	52
5.2.6.1 Sistem Pencahayaan	52
5.2.6.2 Sistem Penghawaan	53
5.2.6.3 Sistem Distribusi Air Bersih dan Pembuangan Air Kotor	53
5.2.6.4 Sumber Daya Listrik	55
5.2.6.5 Sistem Keamanan	57
BAB 6 KESIMPULAN	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2.1 Foto Udara Wilayah Perancangan pada Sidotopo, Semampir, Surabaya _____	6
Gambar 2.2.1 Peta Udara Wilayah Perancangan pada Sidotopo, Semampir, Surabaya _____	17
Gambar 2.2.2 Analisa Topografi _____	18
Gambar 2.2.3 Peruntukkan Wilayah _____	20
Gambar 4.1.1 Konsep Zoning Tapak _____	27
Gambar 4.1.2 Konsep Sirkulasi pada Tapak(a) _____	28
Gambar 4.1.3 Konsep Sirkulasi pada Tapak(b) _____	29
Gambar 4.1.4 Konsep Penentuan Akses Masuk _____	29
Gambar 4.1.5 Konsep Tata Letak Bangunan dan Orientasi Bangunan (a) ____	30
Gambar 4.1.6 Konsep Tata Letak Bangunan dan Orientasi Bangunan (b) ____	31
Gambar 4.2.1 Konsep Pola Sirkulasi antar Ruang _____	32
Gambar 5.1.1 Zoning Tapak _____	37
Gambar 5.1.2 Perspektif Ruang Publik (a) _____	38
Gambar 5.1.3 Perspektif Ruang Publik (b) _____	38
Gambar 5.1.4 Pola Sirkulasi pada Tapak _____	39
Gambar 5.1.5 Sirkulasi pada Tapak _____	39
Gambar 5.1.6 Tata Letak Bangunan _____	40
Gambar 5.1.7 Perspektif Balai Keterampilan _____	41
Gambar 5.1.8 Detail Balai Pengelola _____	42
Gambar 5.1.9 Perspektif Balai Pengelola _____	43
Gambar 5.1.10 Perspektif Balai Keterampilan _____	43
Gambar 5.1.11 Perspektif Balai Singgah _____	44
Gambar 5.2.1 Isometri Potongan Balai Pengelola _____	44
Gambar 5.2.2 Isometri Potongan Balai Keterampilan _____	45
Gambar 5.2.3 Perspektif Suasana _____	46
Gambar 5.2.4 Tampak Timur dan Utara Balai Singgah _____	48
Gambar 5.2.5 Perspektif Struktur Balai Pengelola _____	48

Gambar 5.2.6 Perspektif Struktur Balai Keterampilan	49
Gambar 5.2.7 Perspektif Struktur Balai Singgah	50
Gambar 5.2.8 Perspektif Struktur Atap Balai Keterampilan	51
Gambar 5.2.9 Bukaan dalam Balai Keterampilan	52
Gambar 5.2.10 Perspektif Eksterior Balai Keterampilan	53
Gambar 5.2.11 Denah lantai 1 Balai Singgah	53
Gambar 5.2.12 Denah lantai 2 Balai Singgah	54
Gambar 5.2.13 Denah lantai 3 Balai Singgah	54
Gambar 5.2.14 Denah lantai 1 Balai Pengelola	55
Gambar 5.2.15 Denah lantai 2 Balai Pengelola	55
Gambar 5.2.16 Denah lantai 3 Balai Pengelola	56
Gambar 5.2.17 Denah lantai 1 Balai Keterampilan	57
Gambar 5.2.18 Denah lantai 2 Balai Keterampilan	58
Gambar 5.2.19 Denah lantai 3 Balai Keterampilan	59

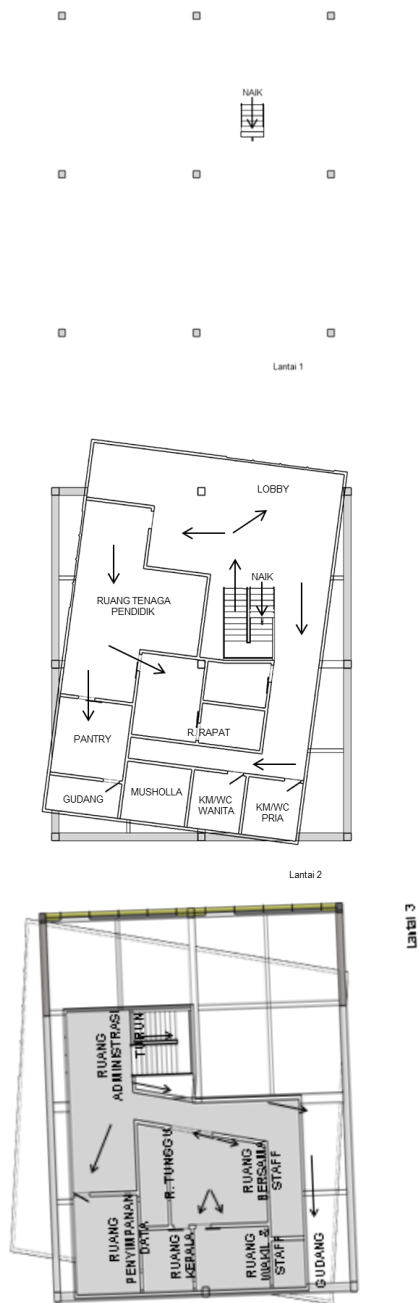
DAFTAR TABEL

Tabel 1.3.1 Kriteria Desain	07
Tabel 2.1.1 Jenis Wadah dan Ruang	11
Tabel 2.1.2 Kebutuhan Jenis Ruang	12
Tabel 2.1.3 Kebutuhan Jenis Ruang Servis	13
Tabel 2.1.4 Kebutuhan dan Jenis Ruang	14
Tabel 3.1.1 Analisa Perilaku Pengguna	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pola Sirkulasi Antar Ruang	65
-------------------	----------------------------	----

Lampiran 1 Pola Sirkulasi Antar Ruang



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kondisi perekonomian kini masih menjadi sorotan dan hangat untuk dibicarakan sebab kemiskinan merupakan salah satu penyakit suatu negara. Seringkali masalah tersebut membuat para orang tua tidak memperhatikan anaknya. Mulai dari orang tua yang benar-benar sibuk membanting tulang, bekerja dari pagi buta hingga malam hari sampai orang tua yang benar-benar acuh terhadap tumbuh-kembang anaknya. Sehingga anak tersebut tidak dapat menerima haknya dengan baik di dalam rumah dan memilih untuk keluar dari rumah. Banyak orang tua yang masih belum sadar jika anaknya sudah menjadi korban akibat sikap kedua orang tuanya dan menganggap semua itu baik-baik saja.

Hidup di bawah garis kemiskinan menyebabkan mereka harus menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan, menjajakan minuman, berjualan koran, ataupun menjadi tukang parkir untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Mereka juga sangat rentan terhadap berbagai jenis kejahatan, seperti kekerasan, penculikan, maupun pelecehan seksual. Perilaku atau kebiasaan lain yang muncul pada anak-anak jalanan ialah berusaha mencari uang dengan cara apa saja sehingga sering berganti pekerjaan, (termasuk pekerjaan yang tidak terpuji, misalnya: mencopet, merampas, menodong, dan sebagainya), rawan terhadap obat-obatan terlarang, minuman keras, dan zat-zat adiktif lainnya. Semua hal ini akan berdampak pada kemerosotan moral pada anak. Untuk meminimalisir hal tersebut, maka saya membuat obyek desain Rumah Singgah Pengembangan Keterampilan untuk Anak Jalanan di Sidotopo, Surabaya ini. Karena anak jalanan juga masih berhak mendapatkan kesempatan belajar agar mereka mengerti yang mana yang baik dan tidak. Dan supaya anak jalanan tidak lagi meresahkan dan bergantung pada masyarakat sekitar.

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Fenomena Kemiskinan di Indonesia

Kemiskinan secara etimologis berasal dari kata “miskin” yang artinya tidak berharta benda dan serba kekurangan. Departemen Sosial dan Biro Pusat Statistik, mendefinisikan sebagai ketidakmampuan individu dalam memenuhi kebutuhan dasar minimal untuk hidup layak. Frank Ellis (dalam Suharto, 2005) menyatakan bahwa kemiskinan memiliki berbagai dimensi yang menyangkut aspek ekonomi, politik, dan sosial-psikologis. Orang disebut miskin jika dalam kadar tertentu sumber daya ekonomi yang mereka miliki dibawah target atau patokan yang telah ditentukan.

Pengangguran merupakan dampak dari kemiskinan, berhubungan pendidikan dan keterampilan merupakan hal yang sulit diraih masyarakat, maka masyarakat sulit untuk berkembang dan mencari pekerjaan yang layak untuk memenuhi kebutuhan. Dikarenakan sulit bekerja, maka tidak adanya pendapatan membuat pemenuhan kebutuhan sulit, kekurangan nutrisi, dan tak dapat memenuhi kebutuhan penting lainnya.

Kriminalitas merupakan dampak lain dari kemiskinan. Kesulitan mencari nafkah mengakibatkan orang lupa diri sehingga mencari jalan cepat tanpa memedulikan halal atau haramnya uang sebagai alat tukar guna memenuhi kebutuhan. Misalnya saja perampokan, penodongan, pencurian, penipuan, pembegalan, penjambretan, dan masih banyak lagi contoh kriminalitas yang bersumber dari kemiskinan.

Putusnya sekolah dan kesempatan pendidikan sudah pasti merupakan dampak kemiskinan. Mahalnya pendidikan menyebabkan rakyat miskin putus sekolah karena tak lagi mampu membiayai sekolah. Putus sekolah dan hilangnya kesempatan pendidikan akan menjadi penghambat rakyat miskin dalam menambah keterampilan, meraih cita-cita, dan mimpi mereka. Ini menyebabkan kemiskinan akan dapat

kehilangan kesempatan untuk bersaing dengan global dan hilangnya kesempatan mendapatkan pekerjaan yang layak. Meskipun untuk mengenyam pendidikan formal SD hingga SMA/ sederajat sudah gratis, namun nyatanya masih banyak masyarakat yang acuh tak acuh dengan adanya pendidikan formal ini dan lebih memilih untuk terjun ke jalan mengajak anak mereka untuk mencari nafkah.

1.2.2. Anak Jalanan

Anak jalanan didefinisikan oleh UNICEF sebagai *those who have abandoned their home, school, and immediate communities before they are sixteen years of age have drifted into a nomadic street life* (anak-anak berumur dibawah 16 tahun yang sudah melepaskan diri dari keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat terdekat, larut dalam kehidupan yang berpindah-pindah). Anak jalanan merupakan anak yang sebagian besar menghabiskan waktunya untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalanan atau tempat-tempat umum lainnya. Hidup di bawah garis kemiskinan menyebabkan mereka harus menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan, menjajakan minuman, berjualan koran, ataupun menjadi seorang tukang parkir untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Mereka juga sangat rentan terhadap berbagai jenis kejahatan, seperti kekerasan, penculikan, maupun pelecehan seksual.

Menurut Suhartini (2008:12) karakter anak jalanan dapat dilihat berdasarkan usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, jenis pekerjaan, dan alasan anak turun ke jalan. Usia anak jalanan berusia 13 sampai 18 tahun. Sebagian besar anak jalanan adalah anak laki-laki dengan jenis pekerjaan sebagai pengamen. Alasan anak turun ke jalan sangat bervariasi, sebagian dari mereka turun ke jalan karena kesulitan ekonomi dan sebagian lainnya untuk tambahan uang saku dan rekreasi. Sebagian besar anak jalanan hanya lulusan Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama

(SMP), diantara SD dan SMP tersebut ada yang tidak tamat sekolah. Pada kategori pekerjaan, mayoritas anak jalanan adalah pengamen.

Aktivitas dari anak jalanan pun sangat beragam, dari menyemir sepatu, mengasong, menjadi calo, menjajakan koran/majalah, mengelap mobil, mencuci kendaraan, menjadi pemulung, pengamen, menjadi kuli angkut, menyewakan payung, hingga menjadi penghubung atau penjual jasa. Semua aktivitas tersebut dilakukan juga berdasarkan beragam alasan, mulai dari membantu orang tua untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari hingga karena hubungan yang tidak baik dengan kedua orang tuanya.

1.2.3. Konteks Desain

1.2.3.1. Kriteria Lokasi

Objek yang diusulkan adalah sebuah fasilitas sebagai pengembangan keterampilan bagi anak jalanan, maka dari gambaran permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, perlu adanya konteks lokasi yang ditentukan agar dapat menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, dibutuhkan beberapa kriteria untuk menentukan lahan yang sesuai. Kriteria lahan yang akan dipilih adalah sebagai berikut:

1. Konteks lokasi harus berdampingan dengan rumah/permukiman masyarakat yang memiliki perekonomian dibawah garis normal;
2. Konteks lokasi harus terletak dekat pada daerah perdagangan/jasa;
3. Aksesibilitas dengan alat transportasi yang memadai;
4. Kesesuaian peruntukkan lahan kota.

1.2.3.2. Lokasi

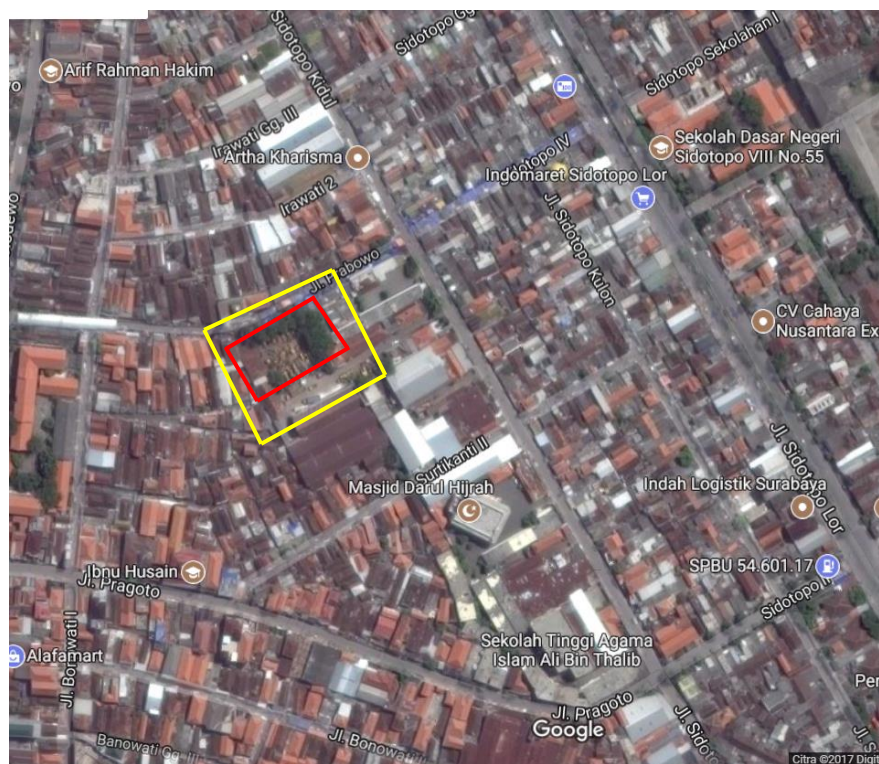
Sesuai dengan kriteria lahan yang telah disebutkan diatas, maka lahan yang dipilih terletak pada Kelurahan Sidotopo,

Kecamatan Semampir, Kota Surabaya. Pada lokasi ini, sebagian besar masyarakatnya memiliki tingkat pendapatan <800.000 per-bulan dengan mata pencaharian di bidang jasa (tukang, pegawai swasta, dan buruh). Mayoritas merupakan penduduk asli Surabaya yang pernah menempuh pendidikan hingga jenjang tamat SLTP/ sederajat. Area kumuh ini memiliki kepadatan penduduk yang tinggi, yaitu 210-386 jiwa per-Ha. Legalitas kepemilikan tanah di area ini didominasi oleh hak milik. Intensitas pembersihan lingkungan setempat dilakukan setiap 2-3 bulan sekali. Area ini memiliki pelayanan prasarana permukiman (drainase, sanitasi, air bersih, dan jalan lingkungan) yang termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pelayanan prasarana persampahan termasuk kategori sedang. Bangunan kumuh pada area ini memiliki kepadatan yang tinggi, yaitu >100 rumah per-Ha, dengan dominasi konstruksi permanen. Area ini memiliki bentuk dasar pita dengan jenis kegiatan hunian dan perdagangan. (Bela, Patrica Barbara dan Umilia, Ema. 2014)

1.2.3.3. Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan dalam Tugas Akhir ini mencakup fasilitas yang dapat menjadi wadah bagi anak jalanan untuk memperoleh ilmu dalam bidang keterampilan. Merumuskan dan menyusun data secara sistem, perencanaan obyek rancang sebagai wadah kegiatan pemberdayaan anak jalanan melalui gambaran umum aktivitas dan sasaran pengguna yang berlangsung didalamnya. Serta menganalisa permasalahan mencakup segala aspek yang terdiri dari analisa pola kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang, organisasi ruang, dan pola peruangan dalam bangunan.

Gambar berikut merupakan rencana lokasi obyek:



Keterangan :

- = Wilayah perancangan
- = Inti perancangan

Gambar 1.2.1. Foto Udara Wilayah Perancangan pada Sidotopo, Semampir, Surabaya

(Sumber : olahan dari www.earth.google.com)

1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1. Permasalahan Desain

Rumah singgah (sebagai fasilitas yang dijadikan preseden dari aktualisasi obyek yang sudah ada) kebanyakan berada di lahan yang terbatas sehingga membatasi bentuk bangunan beserta jenis fungsi yang dapat dihadirkan. Banyak rumah singgah yang hanya mempunyai fokus dalam pengembangan satu hingga dua jenis *skill* atau kemampuan. Padahal kondisi anak jalanan adalah kondisi anak yang benar-benar butuh perhatian dan harus tetap mendapatkan ilmu

untuk melanjutkan hidup meskipun secara non-formal. Melihat masalah yang seperti ini, anak jalanan tersebut dapat kita alihkan perhatiannya agar senang berada di suatu rumah singgah dengan satu desain yang menonjolkan beberapa sisi strukturnya hingga terkesan unik dan nyaman. Dan rumah singgah tersebut haruslah memiliki beberapa daerah atau beberapa titik dengan klasifikasi lebih dari dua macam jenis kemampuan yang diajarkan di setiap daerah atau titiknya.

1.3.2. Kriteria Desain

Tabel 1.3.1. Kriteria Desain

<i>GOAL</i>	WADAH	<i>PERFORMANCE REQUIREMENTS</i>	<i>CONCEPT</i>
Membuat wadah sebagai media pembinaan dan pembimbingan keterampilan kreatif yang menyesuaikan perilaku anak jalanan yang ada pada konteks	Bangunan	Suasana ruang yang memunculkan banyak pengalaman visual	<ul style="list-style-type: none"> • Pada akses masuk terdapat beberapa titik sirkulasi masuk yang berbeda • Buka an aksen visual ke luar dan ke dalam lahan • Sudut pandang yang berbeda-beda, bentukan lengkung
	Media diagnosa, konsultasi, dan rujukan	Suasana ruang yang tenang dan nyaman	<ul style="list-style-type: none"> • Model perletakan tempat duduk yang memiliki sudut-sudut untuk ketenangan diri; tempat duduk menghadap ke taman agar terkesan tenang
	Media pengajaran	Suasana ruang yang tenang dan penuh konsentrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas memanjang untuk pengajaran/pembimbing

			<p>an yang bersifat konsentrasi diri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas yang melebar untuk pengajaran yang bersifat diskusi bersama maupun keterampilan yang memerlukan kelas dengan bentuk melebar • Dirancang kontras dengan kebiasaan anak-anak masa kini
	Media pendampingan	Suasana ruang yang intim dan nyaman	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat batasan ruang yang tertutup • Batasan antar meja pendampingan diletakkan berjauhan dan tidak saling terlihat satu sama lain.
	Media huni sementara (untuk pengguna)	Suasana ruang yang memiliki privasi, tenang, dan nyaman	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang memiliki batasan teritori tiap tiga hingga lima pengguna yang lain • Perletakkan perabot maupun isi ruang mengadaptasi prototype sebuah “rumah”
Menjadikan wadah tersebut mandiri dan bersifat terbuka baik tenaga pendidik maupun fasilitas pendukung lainnya	Media pusat informasi	Suasana ruang yang nyaman dan terbuka	<ul style="list-style-type: none"> • Batas ruang minim dan bahan dinding terbuat dari kaca • Ruang mudah ditemui dan informasi dapat terlihat jelas
	Media jual-beli	Suasana ruang yang mempermudah antar	<ul style="list-style-type: none"> • Sirkulasi memiliki banyak <i>intersection</i>

		pengguna saling berpapasan dan berinteraksi	
	Media resosialisasi	Suasana ruang yang nyaman untuk berinteraksi	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas bersama di ruang tengah • Terdapat banyak ruang untuk berbincang-bincang
	Media aktualisasi diri	Suasana ruang yang memicu pergerakan aktif fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak pilihan akses sirkulasi antar titik bidang pada bangunan
	Media huni sementara (untuk pengunjung)	Suasana ruang yang memiliki privasi, tenang, dan nyaman	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang memiliki batasan teritori tiap tiga hingga lima pengguna yang lain • Perletakkan perabot maupun isi ruang mengadaptasi prototype sebuah “rumah”

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

Berikut jenis ruang berdasarkan jenis wadahnya, yaitu:

Tabel 2.1.1. Jenis Wadah dan Ruang

Jenis Wadah	Jenis Ruang
Media diagnosa, konsultasi, dan rujukan	Ruang konsultasi
	Ruang penyimpanan data
	Klinik
	Ruang rekam medik
Media pengajaran	Ruang kelas psikologi
	Ruang kelas kerajinan tangan
	Ruang kelas keahlian bengkel
	Ruang kelas keahlian pengajaran
	Ruang luar belajar bercocok tanam
Media pendampingan	Ruang bersama/ruang pertemuan
	Ruang privat
Media huni sementara (untuk peserta)	Ruang tidur
	Kamar mandi
	Dapur
Media pusat informasi	Ruang pusat informasi
	Ruang pameran
Media jual-beli	Koperasi
Media resosialisasi	Ruang baca
	Ruang bermain
Media aktualisasi diri	Aula
Media huni sementara (untuk pengunjung)	Ruang tidur

	Kamar mandi
	Dapur

Sumber: Penulis, 2017

Berikut adalah perkembangan dari kebutuhan ruang sesuai jenis penggunaannya, yaitu:

Tabel 2.1.2. Kebutuhan Jenis Ruang

Jenis Pengguna	Kebutuhan Jenis Ruang
Pengelola	Ruang kerja staff
	Ruang rapat
	Ruang penyimpanan data (administrasi)
	Ruang kepala dan wakil kepala
	Ruang tenaga pendidik
	Ruang tamu/ <i>lobby</i>
	Ruang rekam medik
	Musholla
	<i>Pantry</i>
	KM/WC
	Gudang
	Ruang keamanan
Peserta	Ruang kelas
	Klinik
	Ruang konsultasi
	Ruang bersama/ruang pertemuan
	Ruang pendampingan privat
	Ruang pusat informasi
	Ruang pameran
	Ruang bermain

	Ruang baca
	Koperasi
	Aula
	Ruang makan
	Ruang tidur
	Musholla
	Dapur
	KM/WC
	Ruang cuci-jemur
	Gudang
	Ruang keamanan
Pengunjung	Ruang seminar
	Ruang tunggu (<i>lobby</i>)
	Ruang tidur
	Ruang makan
	<i>Pantry</i>
	Musholla
	KM/WC
	Ruang cuci-jemur
	Gudang
	Ruang keamanan

Sumber: Penulis, 2017

Dan berikut kebutuhan ruang dari fasilitas pelayanan/servis secara keseluruhan, yaitu:

Tabel 2.1.3. Kebutuhan Jenis Ruang Servis

Kebutuhan Ruang	Jenis Ruang
Fasilitas Pelayanan/Servis	Tempat parkir kendaraan

	Pos satpam
	Garasi untuk pengelola
	Ruang panel
	Ruang genset
	Ruang pompa

Sumber: Penulis, 2017

Tabel 2.1.4. Kebutuhan dan Jenis Ruang

Kebutuhan Jenis Ruang	Kapasitas as (orang)	Standar (m²)	Jumlah Kebutuhan Ruang	Luas (m²)	Sumber
Ruang kerja staff	5	2,25 m ² / orang	1	11,25	N
Ruang rapat	10	1,5 m ² / orang	2	30	N
Ruang penyimpanan data (administrasi)	3	2 m ² / orang	2	12	A
Ruang kepala dan wakil kepala	4	12 m ² / orang	1	48	A
Ruang tenaga pendidik	10	2,25 m ² / orang	1	22,5	N
Ruang tamu	6	2,25 m ² / orang	1	13,5	N
Ruang rekam medik	2	9 m ² / orang	1	18	N
Musholla	10	0,72 m ² / orang	1	7,2	N
Pantry	1	5,5 m ² / orang	1	5,5	N

KM/WC				15	N
Gudang				20	A
Ruang kemanan				6	A
Ruang kelas	20	2,8 m ² / orang	5	280	A
Klinik				9	A
Ruang konsultasi				9	A
Ruang bersama/ruang pertemuan	40	1,2 m ² / orang	1	48	TSS
Ruang pendampingan privat				9	A
Ruang pusat informasi	2	1,2 m ² / orang	1	2,4	TSS
Ruang pameran	25	2 m ² / orang	1	50	A
Ruang bermain	40	1,2 m ² / orang	1	48	TSS
Ruang baca	50	0,8 m ² / orang	1	40	N
Koperasi		24 m ² / kios	10	240	A
Aula	200	1,75 m ² / orang	1	350	N
Ruang makan	20	2 m ² / orang	3	120	A
Ruang tidur		3,1 m ² / orang	60	186	N
Musholla	10	0,72 m ² / orang	1	7,2	N
Dapur	5	2 m ² / orang	1	10	A
KM/WC				15	N
Ruang cuci-	6	0,72 m ² / orang	10	43,2	N

jemur					
Gudang				20	A
Ruang keamanan				6	A
Ruang seminar	20	2 m ² / orang	2	80	A
Ruang tunggu (lobby)	10	2,25 m ² / orang	1	22,5	N
Ruang tidur		3,1 m ² / orang	15	46,5	N
Ruang makan	15	2 m ² / orang	1	30	A
Pantry	1	5,5 m ² / orang	1	5,5	N
Musholla	10	0,72 m ² / orang	1	7,2	N
KM/WC		1,8 m ² / orang	15	27	N
Ruang cuci-jemur	3	0,72 m ² / orang	1	2,16	N
Gudang				20	A
Ruang keamanan				6	A
Tempat parkir kendaraan	30 mobil 50 motor	25 m ² / orang 5 m ² / orang		1000	TSS
Pos satpam	4	3 m ² / orang		12	A
Garasi untuk pengelola	5 mobil 10 motor	25 m ² / orang 5 m ² / orang		175	TSS
Ruang panel				12	A
Ruang genset				20	A
Ruang pompa				20	A
TOTAL				3187,61	

Sumber: Penulis, 2017

Total luas keseluruhan dari kebutuhan ruang adalah 3187,61 m².

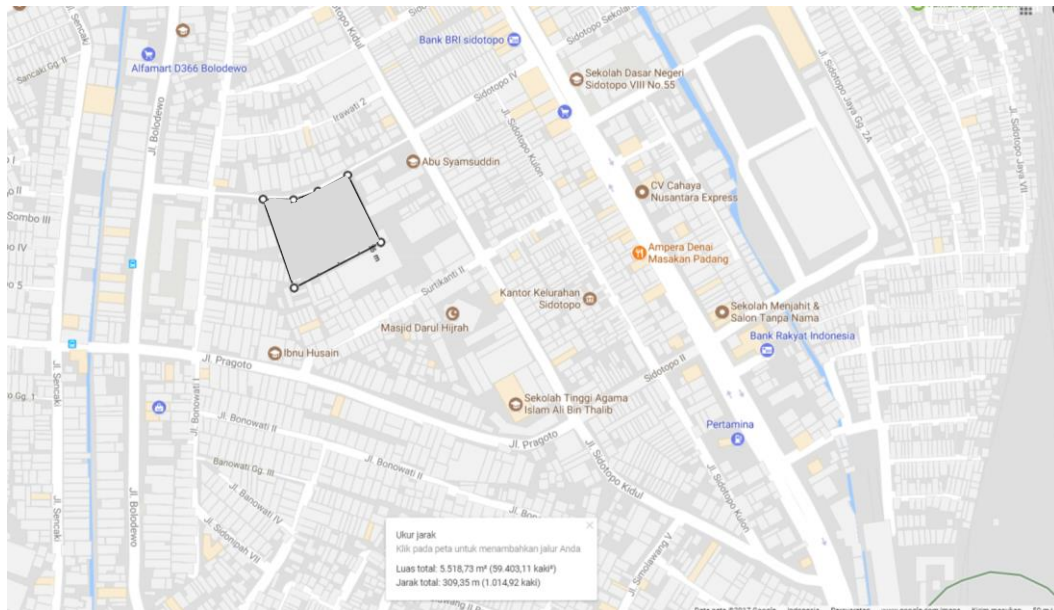
Ditambah dengan sirkulasi sebesar 20%, yaitu 648,722 m², luas keseluruhan

menjadi 3836.332 m². Berikut keterangan dari sumber, A adalah asumsi yang diperoleh dari pertimbangan pergerakan dari manusia, N adalah Data Arsitek oleh Ernst Neufert, dan TSS adalah *Time-saver Standards*.

2.2. Deskripsi Tapak

2.2.1. Kajian Tapak

Lokasi perancangan Rumah Singgah ini terletak di Kelurahan Sidotopo, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya. Lokasi tepatnya, tapak ini menghadap ke Jalan Prabowo dengan luas tapak 5.500 m². Berikut gambar lokasi tapak:



Gambar 2.2.1. Peta Wilayah Perancangan pada Sidotopo, Semampir, Surabaya

(Sumber : olahan dari *google Maps*)

Menurut Edward T. White dalam bukunya *Site Analysis* (1985), terdapat beberapa jenis informasi yang harus dikumpulkan untuk keperluan mengkaji tapak, yaitu:

1. Keistimawaan Alamiah

- Topografi : Kontur lahan relatif datar

- Jenis Tanah : Tanah alluvial

2. Keistimewaan Buatan



Gambar 2.2.2. Analisa Topografi
(Sumber: olahan dari gambar *google maps*)

Tapak dikelilingi area pemukiman, lembaga pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi, dan bangunan dengan fungsi pabrik besi tua dan barang bekas dengan ketinggian bangunan 1 sampai dengan 3 lantai.

3. Sirkulasi

Jalan Pragoto, Jalan Surtikanti, dan Jalan Sidotopo Kidul merupakan jalan lokal. Kondisi jalan cukup ramai namun kecepatan kendaraan relatif lambat. Sedangkan Jalan Sidotopo Lor relatif lebih sepi dan ramai di jam-jam tertentu serta kecepatan kendaraan relatif kencang. Jalan tersebut juga digunakan sebagai sirkulasi truk untuk bongkar muat barang. Jalan disekitar tapak merupakan jalan dua arah.

4. Sensori

- View ke luar tapak: View dari tapak kurang menarik karena ada aktivitas pasar yang aktif pada pagi dan sore hari dan merupakan area pemukiman padat penduduk dengan konstruksi hampir seluruhnya semi permanen).
- View ke dalam tapak: Tapak hanya dapat dilihat dari satu jalur sirkulasi yang tidak terlalu besar. Lokasi tapak masuk ke dalam kawasan pemukiman padat sehingga tidak mudah untuk dilihat.
- Kebisingan: Kondisi cukup bising akibat aktivitas pasar dan sekolah di depan dan samping tapak.

5. Iklim

Iklim kawasan Sidotopo diklasifikasikan sebagai iklim tropis. Musim panas di sini memiliki curah hujan yang banyak, sedangkan musim dingin memiliki sangat sedikit. Suhu di sini rata-rata 27.2 °C. Curah hujan tahunan rata-rata adalah 1669 mm.

2.2.2. Kajian Lingkungan

Mayoritas merupakan penduduk asli Surabaya yang pernah menempuh pendidikan hingga jenjang tamat SLTP/ sederajat. Pada lokasi ini, sebagian besar masyarakatnya memiliki tingkat pendapatan <800.000 per bulan dengan mata pencaharian di bidang jasa (jasa, tukang, pegawai swasta, dan buruh).

2.2.3. Kajian Peraturan dan Data Pendukung

1. Ukuran dan Tata Wilayah

- Area tapak yang akan digunakan pada perancangan seluas $\pm 5.500 \text{ m}^2$

- Lebar jalan : \pm 5 m (Jalan Prabowo), 5 m (Jalan Surtikanti), 4-7 m (Jalan Pragoto), 4-7 m (Sidotopo Kidul)
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 50-60 %

2. Legalitas



Gambar 2.2.3. Peruntukkan Wilayah

(Sumber: petaperuntukan.surabaya.go.id)

Berdasarkan Peta Peruntukkan Tata Guna Lahan Surabaya dan RDTRK UP VI Tunjungan tahun 2014 hingga 20 tahun ke depan lahan yang digunakan merupakan tata ruang untuk permukiman, perdagangan dan jasa komersial.

3. Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya tahun 2014-2034

Pasal 49 (5)

Upaya pengembangan kawasan perumahan dan permukiman dilakukan dengan:

- a. Mengembangkan kawasan perumahan dan permukiman kepadatan tinggi, sedang dan rendah yang dilakukan secara proporsional;
- b. Meningkatkan kualitas perumahan dan permukiman yang sudah ada;
- c. Meningkatkan kualitas perkampungan secara terpadu baik fisik maupun sosial ekonomi melalui perbaikan lingkungan, penyediaan

prasarana dan sarana perumahan, perumahan dan perbaikan kawasan perumahan dan permukiman;

- d. Mengembangkan perumahan dan permukiman vertikal yang dilakukan secara terpadu dengan lingkungan sekitarnya pada kawasan perumahan dan permukiman baru, kawasan padat hunian dan pusat – pusat pelayanan kota;
- e. Mengembangkan perumahan dan permukiman baru yang dilengkapi dengan penyediaan prasarana, sarana dan utilitas umum yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh Pemerintah Daerah; dan
- f. Meningkatkan peran masyarakat/pengembang untuk memenuhi kewajiban dalam penyediaan dan/atau penyerahan prasarana, sarana dan utilitas umum kepada Pemerintah Daerah.

4. Peraturan Walikota Surabaya Nomor 39 tahun 2012 tentang Pedoman Dan Standar Teknis Untuk Pelayanan Pemanfaatan Ruang
Pasal 16 (3)

Pada lokasi yang belum ada perencanaannya, secara umum GSB pada jalan lingkungan diatur sebagai berikut :

- a. Pada jalan lingkungan yang lebarnya sampai dengan 6 m (enam meter) adalah paling sedikit $\frac{1}{2}$ (setengah) dari rencana GSP;
- b. Pada jalan lingkungan yang lebih dari 6 (enam meter), maka GSB ditentukan dengan mempertimbangkan ukuran kavling dan peruntukan lahan.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1. Pendekatan Desain Arsitektur Perilaku

Pendekatan yang digunakan adalah *behavior settings* sebagai batasan digunakan pernyataan oleh Winston Churchill (1943) dalam Laurens (2004), yaitu “... *We shape our buildings and afterwards our buildings shape us. ...*”. Dari kalimat tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut:

1. Perilaku Manusia membentuk Arsitektur

Manusia membentuk arsitektur yang telah dibangun atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Pada skema ini dijelaskan mengenai “Perilaku Manusia membentuk Arsitektur” dimana desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna yang kemudian manusia mengkaji kembali desain arsitektur tersebut sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur yang baru.

2. Arsitektur membentuk Perilaku Manusia

Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Skema ini menjelaskan mengenai “Arsitektur membentuk Perilaku Manusia”, dimana hanya terjadi hubungan satu arah yaitu desain arsitektur yang dibangun mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Diantara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup didalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dan sebaliknya, dari arsitektur itulah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali.

Dengan menggunakan pendekatan tersebut, obyek arsitektur yang akan dihadirkan mampu menjadi wadah anak jalanan yang menyesuaikan dan bersifat ramah terhadap pengguna maupun pengunjungnya.

Jika melihat pada konteks yang berlokasi pada daerah Kelurahan Sidotopo ini, maka ditemukan sampel pengguna yang juga menjadi batasan sasaran, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1.1. Analisa Perilaku Pengguna

KLASIFIKASI	HUBUNGAN DENGAN ORANG TUA	INTENSITAS DI JALANAN	STATUS	AKTIVITAS DI JALANAN	USIA	TEMPAT TINGGAL
BEKERJA DI JALANAN	Masih berhubungan tapi tidak teratur	8 hingga 12 jam	1. Putus sekolah 2. Tamat SD/SMP/s e-derajat dan tidak melanjutkan sekolah lagi	Pengamen, calo, kuli angkut pabrik besi tua, pencuci truk (alat angkut besi)	1. 9-14 tahun 2. 15-20 tahun	1. Tinggal bersama orang tua 2. Kontrak rumah

Sumber: Penulis, 2017

3.2. Metoda Desain menurut Plowright

Metode yang digunakan berdasar pada *force-based framework* yang dikemukakan oleh Plowright dalam bukunya yang berjudul *Revealing Architecture*. "... *The force-based framework focuses on systems thinking and the negotiation of complex forces conceptualized as pressures, assets, constraints, and flows. The point of the framework is to make those forces accessible and ordered so designer can act upon them. ...*".

Pada *framework* ini seolah-olah memikirkan analisa dari sebab-akibat dari beberapa sistem seperti lingkungan terbangun, interaksi sosial, lingkungan alam, struktur finansial, dan pengalaman ruang. Tahapan-tahapan dalam mewujudkan gagasan arsitektur ke dalam desain arsitektur dimulai dari mencari data mengenai sistem-sistem yang sudah ada tersebut.

Lalu yang kedua mempertemukan dua sistem dan mengkaji apa dampak atau akan menghasilkan konsekuensi desain yang bagaimana. Sebagai contoh, misal mengkaji antara sistem lingkungan terbangun dan interaksi sosial pada suatu daerah.

Ternyata ditemui bahwa jarak antar bangunannya relatif jauh dalam skala rumah. Dari jarak antar rumah tersebut juga ditemui fakta lain, yaitu: mengenai interaksi sosial antar masyarakat di daerah tersebut kurang.

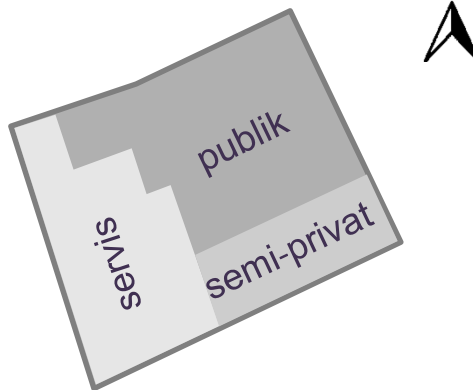
Maka bagaimana obyek arsitektur tersebut dirancang dengan jarak yang sama tetapi dapat memaksimalkan interaksi antar masyarakat sekitarnya. Contoh kriteria yang dihasilkan adalah adanya penghubung antar ruang atau dari obyek yang dirancang bersifat terbuka dan dapat diakses dari mana saja untuk meningkatkan proses interaksi antar masyarakat tersebut.

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1. Eksplorasi Formal

4.1.1. Konsep Zoning Tapak



Gambar 4.1.1. Konsep Zoning Tapak

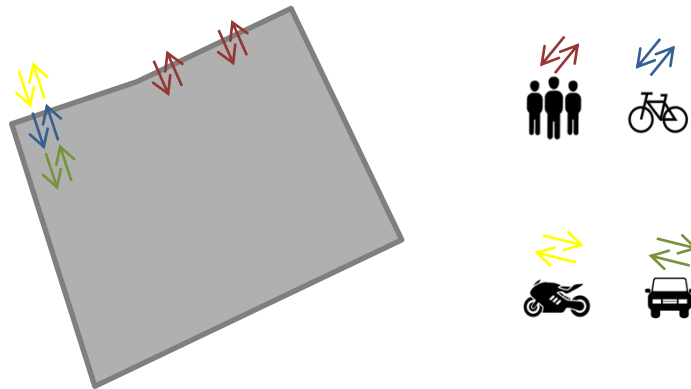
(Sumber: Penulis, 2017)

Sebagian besar dari lantai satu ini memiliki zona yang bersifat publik merupakan penerapan dari konsep “kontras”. Karena kondisi sekitar bangunan ini merupakan permukiman yang padat dan kurangnya lahan untuk berkumpul. Selain itu, wilayah publik ini juga bermaksud sebagai area “selamat datang” bagi anak jalanan yang bersifat bebas dan dapat aktif melakukan kegiatan apa saja. Lalu pembagian zona kedua adalah zona servis. Zona servis merupakan tempat parkir, sumber air bersih, dan pusat buangan akhir (air kotor dan sampah). Dan pembagian zona terakhir adalah zona semi-privat. Zona semi-privat merupakan zona balai singgah, yaitu memasuki bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal sementara dari anak jalanan ini.

Zona publik yang diletakkan di sisi timur, karena pada bagian ini merupakan salah satu titik kumpul masyarakat yang ada di sekitar tapak tersebut. Dan zona servis yang merupakan jalur keluar-masuknya kendaraan diletakkan di sisi barat karena sebagian besar pencapaian

semua kendaraan melalui sisi barat. Dan jalur keluar-masuknya kendaraan ini juga dijadikan satu jalur karena alasan keamanan. Agar wilayah publik bebas kendaraan.

4.1.2. Konsep Sirkulasi pada Tapak

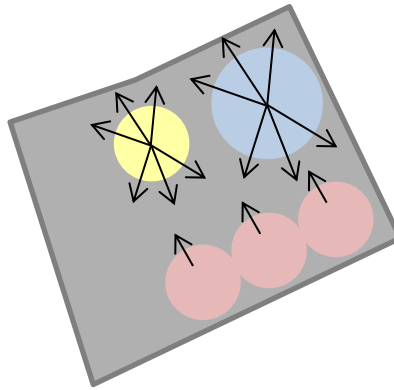


Gambar 4.1.2. Konsep Sirkulasi pada Tapak (a)

(Sumber: Penulis, 2017)

Konsep sirkulasi pada tapak ini mempertimbangkan kemudahan dan kenyamanan pengguna untuk melintas antar bangunan/ruang dalam tapak ini. Menurut jenis penggunaannya, maka muncul beberapa jenis sirkulasi yang dibutuhkan pada tapak ini, yaitu:

1. Pengelola memerlukan sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.
2. Pengunjung memerlukan sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.
3. Peserta memerlukan sirkulasi pejalan kaki.

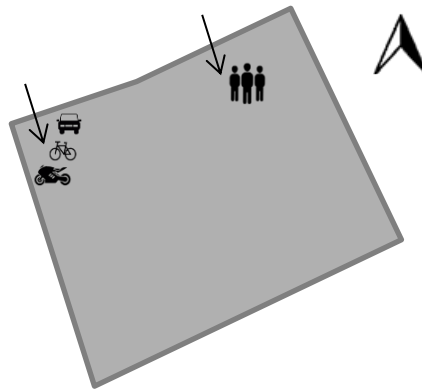


Gambar 4.1.3. Konsep Sirkulasi pada Tapak (b)

(Sumber: Penulis, 2017)

Pada tapak ini menggunakan pola sirkulasi radial, pola ini memiliki konfigurasi jalan yang berkembang dari pusat. Jadi ada banyak jalan untuk mencapai bangunan tersebut. Pola sirkulasi ini digunakan sebagai langkah utama penyesuaian terhadap kehidupan anak jalanan yang bebas (tidak beraturan/tidak teratur), jadi anak jalanan tersebut dapat datang/mencapai bangunan dari arah mana saja.

4.1.3. Konsep Penentuan Akses Masuk



Gambar 4.1.4. Konsep Penentuan Akses Masuk

(Sumber: Penulis, 2017)

Tapak atau wilayah rancangan dapat dijangkau dari segala sisi di bagian utara. Bagi pejalan kaki dapat menjangkau bangunan yang ada

di tapak ini melalui segala arah. Sesuai dengan konsep yang “atraktif” maka tidak ada jalur masuk khusus ke dalam tapak ini. Tetapi bagi pengunjung yang membawa kendaraan harus memarkirkan kendaraannya di sisi barat tapak tersebut.

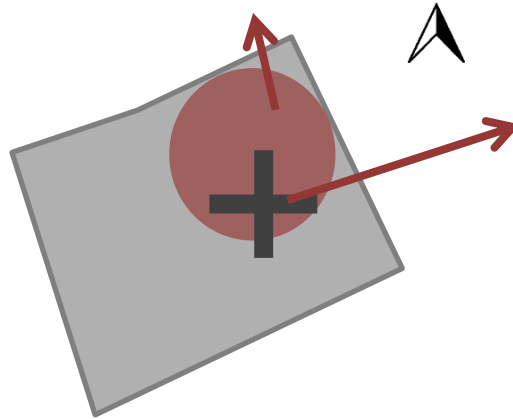
4.1.4. Konsep Tata Letak dan Orientasi Bangunan



Gambar 4.1.5. Konsep Tata Letak dan Orientasi Bangunan(a)

(Sumber: Penulis, 2017)

Pada rancangan ini membagi bangunan ke dalam beberapa bagian. Dibagi kedalam beberapa bagian bangunan menurut jenis penggunaannya, yaitu pengelola(orang-orang yang mengelola segala sesuatu yang terjadi pada tapak ini), pengunjung(orang-orang yang bebas keluar-masuk tapak), dan peserta(orang-orang yang dibina di dalam rumah singgah ini). Pembagian ini dilakukan agar kegiatan yang ada didalamnya dapat terfokus dan tidak saling mengganggu satu sama lain.



Gambar 4.1.6. Konsep Tata Letak dan Orientasi Bangunan(b)

(Sumber: Penulis, 2017)

Bangunan ini mempunyai dua titik orientasi, yaitu menghadap utara dan menghadap timur. Menghadap utara karena di sisi ini merupakan bagian depan tapak tersebut. Lalu, orientasi kedua menghadap sisi timur karena jalan utama berada di sisi timur tapak tersebut.

4.1.5. Konsep Gubahan Massa

Konsep gubahan massa pada rumah singgah ini adalah bersifat dinamis seperti tingkah laku anak jalanan dan mendukung pola linear pada sirkulasi antar ruang dalam bangunannya.

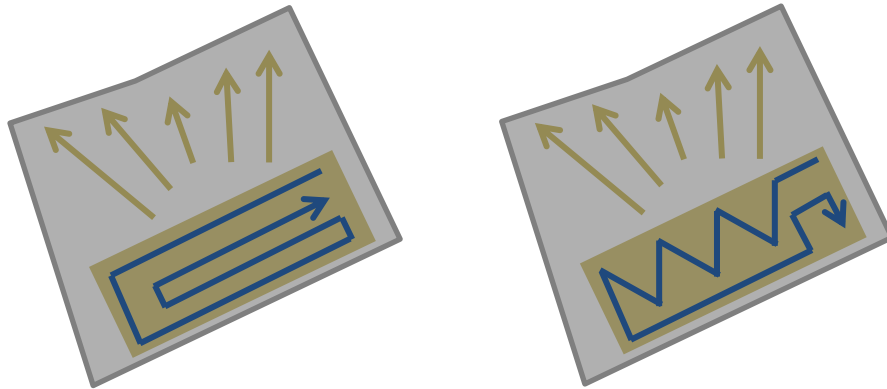
4.2. Eksplorasi Teknis

4.2.1. Konsep Pola Hubungan antar Ruang

Konsep pola hubungan antar ruang disini dapat dibedakan ke dalam tiga balai seperti pada konsep sebelumnya, yaitu massa pertama untuk mewadahi aktivitas pengelola, massa kedua mewadahi aktivitas untuk peserta, dan massa ketiga untuk mewadahi aktivitas pengunjung dan peserta. Untuk massa pertama konsep pola hubungan yang diutamakan adalah ruang-ruangnya saling berkaitan. Untuk massa kedua pola hubungan antar ruang yang direncanakan adalah memaksimalkan

adanya ruang dalam ruang. Untuk massa terakhir, konsep pola hubungan antar ruang yang direncanakan adalah ruang saling berkaitan dan ruang yang bersebelahan.

4.2.2. Konsep Pola Sirkulasi antar Ruang



Gambar 4.2.1. Konsep Pola Sirkulasi antar Ruang

(Sumber: Penulis, 2017)

Setelah menggunakan pola radikal sebelumnya pada tapak, akan dilanjutkan pola sirkulasi jenis linier dalam bangunan/antar bangunan dalam tapaknya. Jenis konfigurasi jalan pada pola ini adalah jalan yang lurus, dan menuju satu titik pusat. Konfigurasi jalan yang lurus pada obyek rancang ini dirancang agar dapat memengaruhi sikap dan perilaku dari anak jalanan yang terbiasa hidup bebas menjadi lebih teratur. Dan dengan pola sirkulasi ini pula dapat membantu menggerakkan anak jalanan untuk mengikuti setiap tahapan kegiatan dari awal hingga akhir yang ada di obyek rancang.

4.2.3. Konsep Penampilan Bangunan

Konsep dari penampilan bangunan/fasad adalah kontras dengan kondisi lingkungan sekitar. Karena di kawasan Sidotopo ini banyak gudang yang menyimpan besi-besi bekas dan kebanyakan bangunan sekitar adalah bangunan pabrik maka strukturnya adalah baja dan sisanya adalah hunian yang umumnya menggunakan bata sebagai

dindingnya. Maka material yang akan digunakan pada fasad rumah singgah ini adalah beton dan elemen kayu yang dimunculkan dalam bentuk pelapis dari beberapa material strukturnya. Karena hampir seluruh penampilan di sekitarnya bangunan yang berdempetan, maka pada lantai satu dirancang sedemikian rupa hingga terbentuk ruang publik yang lengang dan hijau.

4.2.4. Konsep Sistem Struktur

Pemilihan sistem struktur ini mempertimbangkan beberapa faktor, yaitu: ketinggian obyek rancang (beban dari struktur atas dan kekuatan serta kekakuan bangunan dari gaya lateral), fungsi bangunan (fleksibilitas dan efisiensi ruang yang dapat mendukung kegiatan didalamnya), dan kondisi fisik tapak (jenis tanah, daya dukung tanah, dan ketinggian air tanah). Dengan pertimbangan tersebut, maka sistem struktur yang akan digunakan adalah struktur bawah yang langsung berhubungan dengan tanah yang berfungsi menyalurkan beban mati dan beban hidup secara merata ke atas lapisan tanah keras. Sedangkan struktur atas yang berfungsi menyalurkan beban atau gaya dari plat lantai ke balok dan disalurkan menuju tanah.

4.2.5. Konsep Material Bangunan

Material utama pada rumah singgah ini adalah beton dan baja. Material baja yang digunakan dapat sebagai elemen pengaku dari struktur. Material beton digunakan sebagai penutup bangunan (seperti dinding) dan plat lantai.

4.2.6. Konsep Sistem Utilitas Bangunan

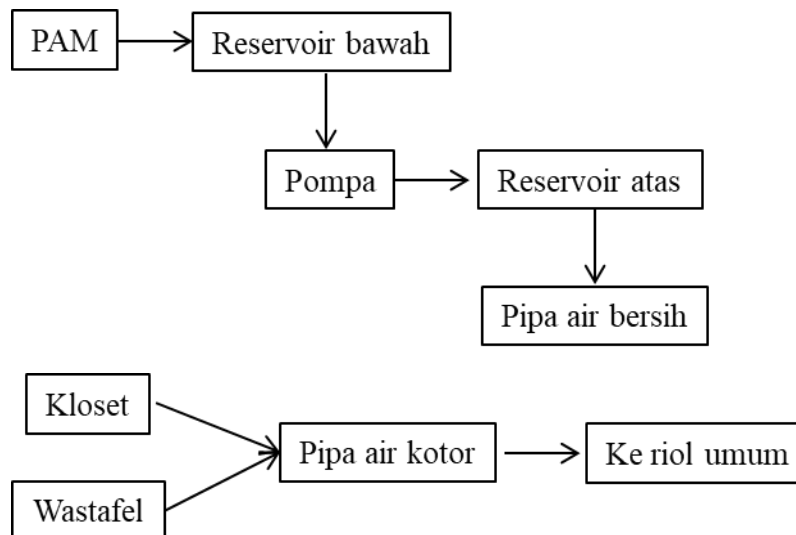
4.2.6.1. Konsep Sistem Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan di dalam rumah singgah ini adalah penggabungan antara pencahayaan secara alami (sinar matahari) dan pencahayaan buatan (lampu). Ketika siang hari, sebisa mungkin menggunakan pencahayaan secara alami melalui bukaan pada rumah singgah dan ketika malam hari akan menggunakan pencahayaan buatan.

4.2.6.2. Konsep Sistem Penghawaan

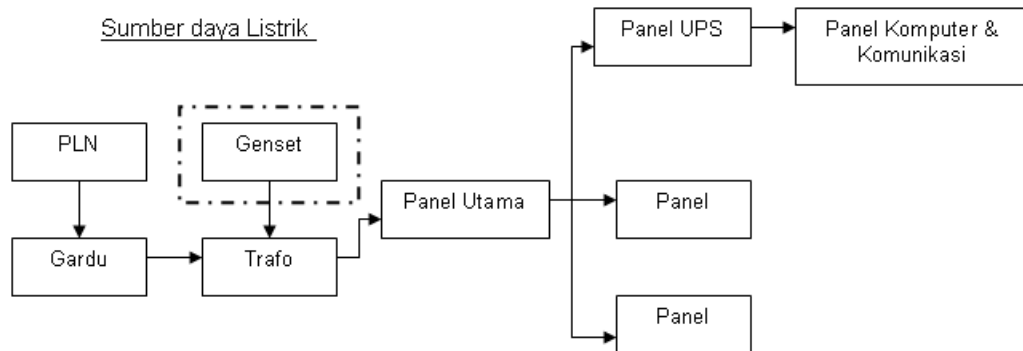
Penghawaan juga menggunakan sistem campuran. Pada ruang terbuka sebisa mungkin menggunakan penghawaan alami. Untuk ruang-ruang lainnya digunakan *AC multi-split*.

4.2.6.3. Sistem Distribusi Air Bersih dan Pembuangan Air Kotor



4.2.6.4. Sumber Daya Listrik

Jaringan listrik di rumah singgah ini memiliki dua sumber, yaitu PLN dan *generator set* yang berada di struktur yang terpisah dari bangunan.



4.2.6.5. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada rumah singgah ini menggunakan teknologi CCTV yang pengawasannya dilakukan di ruang kontrol di beberapa titik bangunan.

BAB 5

DESAIN

5.1. Eksplorasi Formal

5.1.1. Zoning Tapak



Gambar 5.1.1. Zoning Tapak
(Sumber: Penulis, 2017)

Pada zona publik tersedia beberapa sarana pra-sarana untuk mewadahi setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak jalanan maupun masyarakat sekitar yang menggunakan fasilitas ini. Contohnya, lapangan bermain, kios-kios terbuka, dan kursi taman.

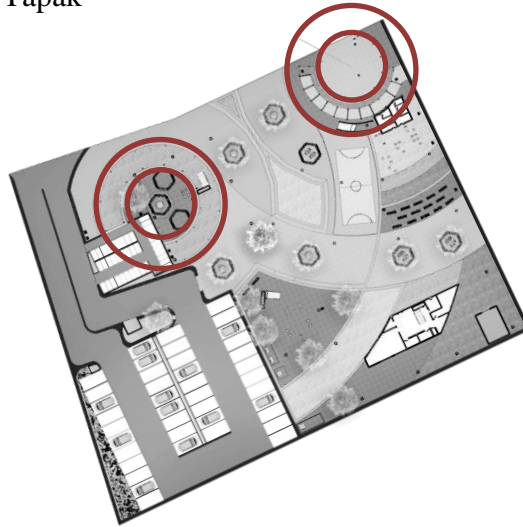


Gambar 5.1.2. Perspektif Ruang Publik (a)
(Sumber: Penulis, 2017)

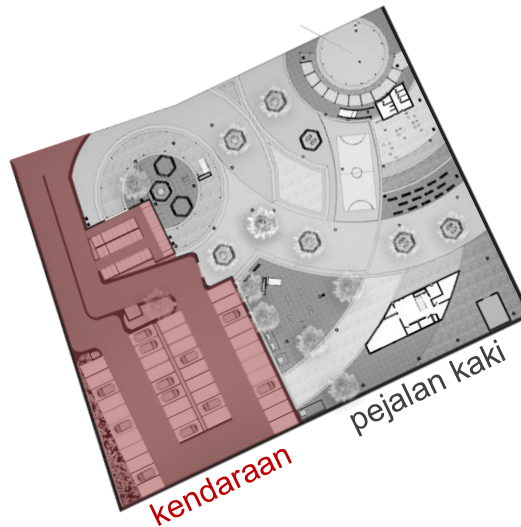


Gambar 5.1.3. Perspektif Ruang Publik (b)
(Sumber: Penulis, 2017)

5.1.2. Sirkulasi pada Tapak



Gambar 5.1.4. Pola Sirkulasi pada Tapak
(Sumber: Penulis, 2017)



Gambar 5.1.5. Sirkulasi pada Tapak
(Sumber: Penulis, 2017)

Jadi, pola radial yang terbentuk pada *layout* tapak ini adalah karena adanya titik-titik keramaian pada tapak. Kemudian, dari titik tersebut dikembangkan menjadi dua pola radial yang bertemu dan menjadi *track* dari pejalan kaki saat berada di dalam tapak tersebut.

5.1.3. Penentuan Akses Masuk

Sesuai dengan konsep yang digunakan, yaitu “atraktif” yang berarti bersifat menyenangkan dan tidak membatasi ruang gerak dari penggunaanya. Dengan cara pencapaian ke dalam tapak yang bermacam-macam maka menimbulkan kesan tidak membatasi ruang gerak dari seseorang. Contohnya, pengunjung bisa saja datang pertama kali untuk membeli makan di kios-kios yang ada, atau ada pengunjung yang datang pertama kali untuk bersantai, bermain, dan bahkan untuk diskusi pada tapak ini.

5.1.4. Tata Letak dan Orientasi Bangunan



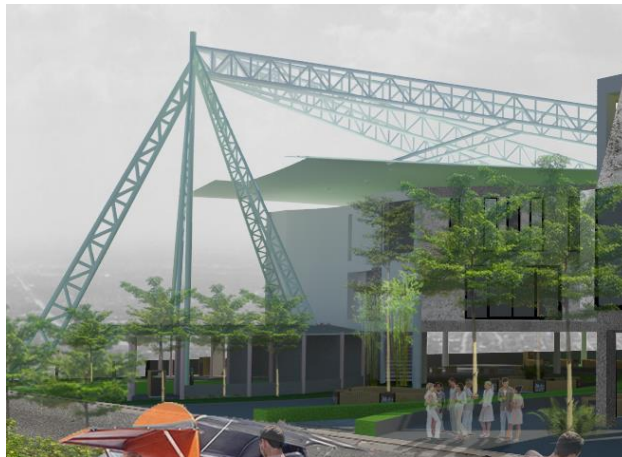
Gambar 5.1.6. Tata Letak Bangunan

(Sumber: Penulis, 2017)

Pada rancangan ini, saya memberi nama bagian-bagiannya dengan sebutan balai. Jika diurut dari jenis penggunaanya, maka bangunan pertama adalah bangunan bagi para pengelola yang dapat disebut balai pengelola, lalu yang kedua adalah bangunan untuk para pengunjung dan peserta mengasah keterampilan mereka yang dapat

disebut balai keterampilan, dan yang terakhir adalah bangunan untuk tempat tinggal sementara beberapa peserta rumah singgah yang dapat disebut balai singgah.

Perletakkan balai-balai ini berdasarkan fungsi dan jenis penggunaannya. Yang pertama, balai pengelola diletakkan di sisi barat dekat dengan akses keluar masuk kendaraan dan berada di bagian paling depan tapak. Lalu yang kedua, balai keterampilan diletakkan di tengah agak depan dalam tapak, dekat dengan fasilitas berkumpul yang ada di dalam tapak (kios, lapangan, dan taman). Dan yang terakhir, balai singgah diletakkan di bagian paling belakang tapak, karena bersifat privat.



Gambar 5.1.7. Perspektif Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)



Gambar 5.1.8. Detail Balai Pengelola

(Sumber: Penulis, 2017)

Pada bagian depan tapak, menyuguhkan balai keterampilan yang beratapkan tenda dengan struktur yang menerus hingga ke bagian kios-kios. Lalu pada sisi timur balai pengelola, sengaja diberi sentuhan material kaca berwarna kuning sebagai bentuk representasi keberadaan rumah singgah ini.

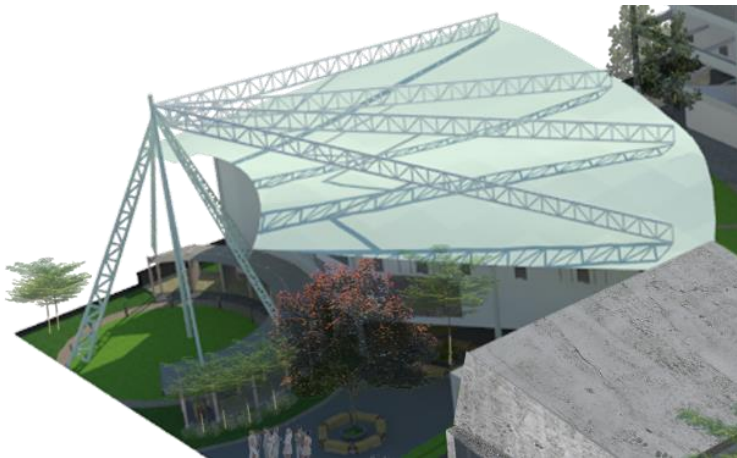
5.1.5. Gubahan Massa

Gubahan massa merupakan hasil dari pertemuan penerusan garis-garis yang terbentuk pada tapak. Gubahan massa yang terbentuk juga bersifat dinamis karena bentuk pada balai keterampilan sengaja mengikuti pola radial *track* yang ada di bawahnya dan mendukung pola sirkulasi linear di dalam balai ini.



Gambar 5.1.9. Perspektif Balai Pengelola
(Sumber: Penulis, 2017)

Bentuk dasar gubahan massa balai pengelola ini diperoleh dari pertemuan antara garis-garis bantu tapak sisi barat dan sisi utara pada lantai dua. Sedangkan pada lantai tiga terbentuk karena pertemuan garis-garis bantu pada sisi utara dan sisi timur tapak.



Gambar 5.1.10. Perspektif Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)

Bentuk dasar gubahan massa balai keterampilan ini diperoleh dari garis-garis radial yang terbentuk pada tapak.



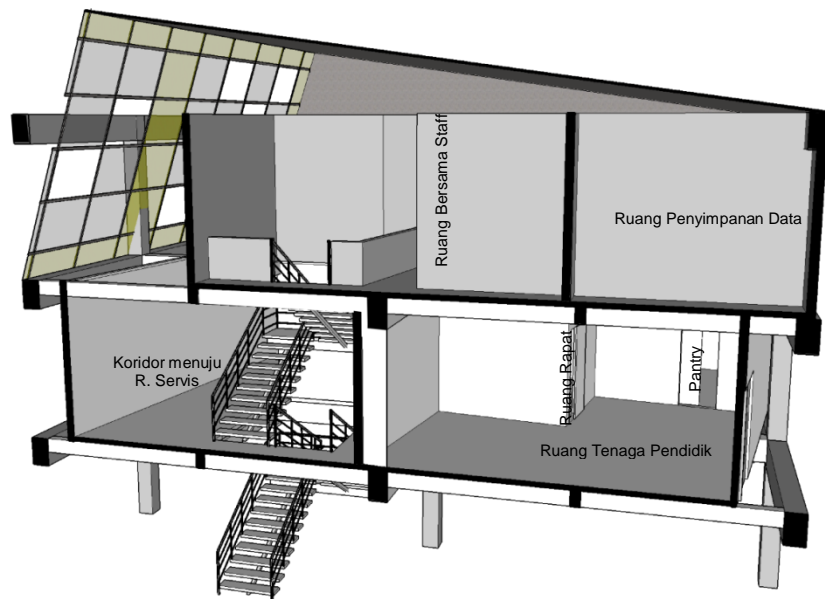
Gambar 5.1.11. Perspektif Balai Singgah

(Sumber: Penulis, 2017)

Bentuk dasar gubahan massa balai singgah ini diperoleh dari pertemuan garis-garis bantu pada sisi selatan dan timur tapak.

5.2. Eksplorasi Teknis

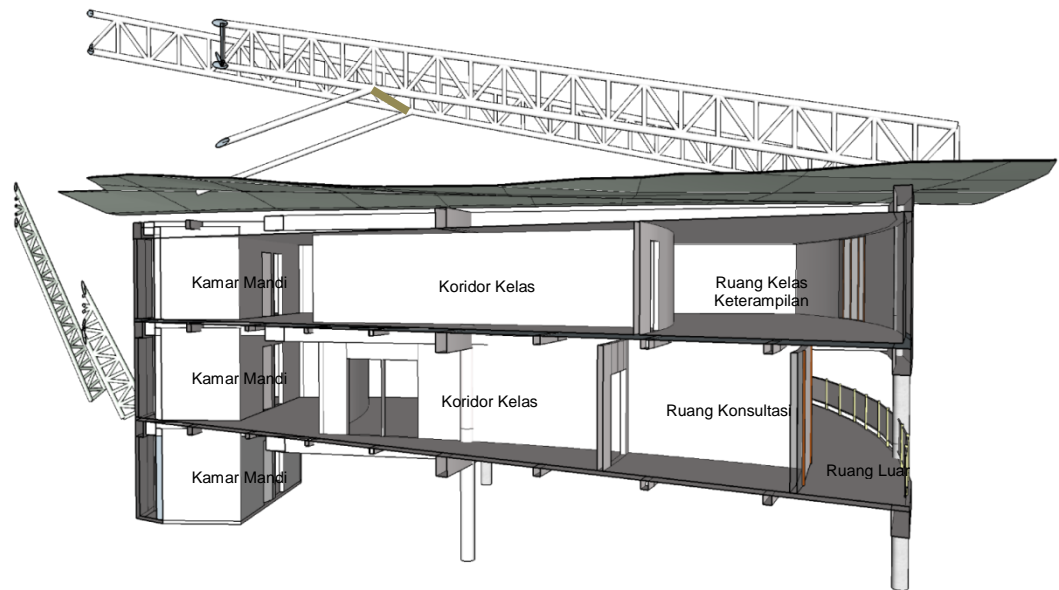
5.2.1. Pola Hubungan antar Ruang



Gambar 5.2.1. Isometri Potongan Balai Pengelola

(Sumber: Penulis, 2017)

Pada balai pengelola, hubungan antar ruangnya saling berkaitan satu sama lain, kecuali beberapa ruang yang bersifat privat (ruang kepala pengelola, ruang tenaga pendidik ruang rapat, ruang penyimpanan data, dan ruang-ruang yang bersifat servis). Pada ruang-ruang tersebut meminimalisir adanya penggunaan sekat dengan dinding penuh.



Gambar 5.2.2. Isometri Potongan Balai Keterampilan

(Sumber: Penulis, 2017)

Pada balai keterampilan, karena difungsikan untuk membina peserta (anak jalanan) dan sebagai ruang pertemuan untuk pengunjung, maka hubungan antar ruangnya saling berkaitan dan bersebelahan. Seperti halnya pada lantai dua balai ini, ruang kelas, ruang baca, dan ruang pertemuan/aula saling berkaitan dan bersebelahan satu sama lain.



Gambar 5.2.3. Isometri Potongan Balai Keterampilan

(Sumber: Penulis, 2017)

Pada balai singgah, hubungan ruang yang digunakan adalah adanya ruang dalam ruang, seperti setiap kamar dari peserta ditunjang dengan kamar mandi. Dan adanya ruang yang saling berkaitan, misalnya minimnya sekat/pembatas yang ada dari ruang makan, kamar tidur, hingga musholla.

5.2.2. Pola Sirkulasi antar Ruang

Secara umum, ketiga balai tersebut memiliki satu jalan untuk akses keluar masuk dari lantai satu (lantai dasar). Dan pola sirkulasi dari ketiga balai ini adalah linier.

(Lihat Lampiran 1)

Sirkulasi pada balai pengelola diawali dengan tangga yang dekat dengan kawasan parkir kendaraan, lalu naik ke lantai dua. Ketika berada di lantai dua, pengguna balai dihadapkan dengan lobi di sebelah utara, ruang tenaga pendidik di sebelah barat, dan berbagai ruang servis di sebelah selatan. Pada balai ini, hampir semua penggunaannya adalah

pengelola, dan peserta hanya terletak di lobi pada lantai dua dan terletak di ruang administrasi pada lantai tiga. Jadi, pola sirkulasi liniernya juga tidak terlihat jelas. Jadi pola linier pada balai ini diawali dari ruang tenaga pendidik ke ruang rapat lalu menuju *pantry* dan terakhir ke musholla dan kamar mandi pada lantai dua. Ruang tenaga pendidik ini merupakan titik pusat dari pola sirkulasi linier pada lantai dua. Sama halnya dengan lantai tiga, ruang bersama staff merupakan titik pusat dari pola sirkulasi linier. Pada lantai tiga, diawali dengan ruang bersama ke ruang kepala dan wakil kepala pengelola.

(Lihat Lampiran 1)

Sirkulasi pada balai keterampilan diawali dengan tangga yang dekat dengan kios terbuka, lalu naik ke lantai dua. Ketika berada di lantai dua, pengguna balai dihadapkan pada suatu koridor yang terdapat pintu masuk ke ruang pertemuan/aula. Ruang pertemuan/aula tersebut menjadi titik pusat dari pola sirkulasi linier di lantai dua ini. Selanjutnya, jika ingin menaiki tangga menuju lantai tiga, pengguna harus melewati satu ruang kelas keterampilan dan ruang baca. Begitu sampai di lantai tiga, pengguna dihadapkan lagi dengan sebuah koridor dan terdapat empat akses masuk ke ruang kelas keterampilan masing-masing. Dan ruang kelas keterampilan ini menjadi titik pusat dari pola sirkulasi linier pada lantai tiga.

(Lihat Lampiran 1)

Sirkulasi pada balai singgah diawali dengan lobi balai yang berada di bagian selatan tapak. Pada lantai satu ini hanya terdapat ruang kerja pengelola, kamar tidur penjaga, dan ruang servis. Lalu naik ke lantai dua, pengguna balai akan dihadapkan dengan musholla dan kamar-kamar yang ada di sisi selatan. Di sisi barat terdapat ruang makan bersama dan dapurnya. Ruang makan bersama pada lantai dua dan tiga ini yang menjadi titik pusat dari pola sirkulasi linier. Setelah menaiki

tangga, pengguna dapat menuju kamar masing-masing lalu mengerjakan ibadah bersama-sama di bagian tengah, dan di bagian terakhir adalah ruang makan yang sekaligus menjadi ruang bersama dari peserta yang tinggal sementara di balai singgah ini.

5.2.3. Penampilan Bangunan



Gambar 5.2.4. Perspektif Suasana
(Sumber: Penulis, 2017)

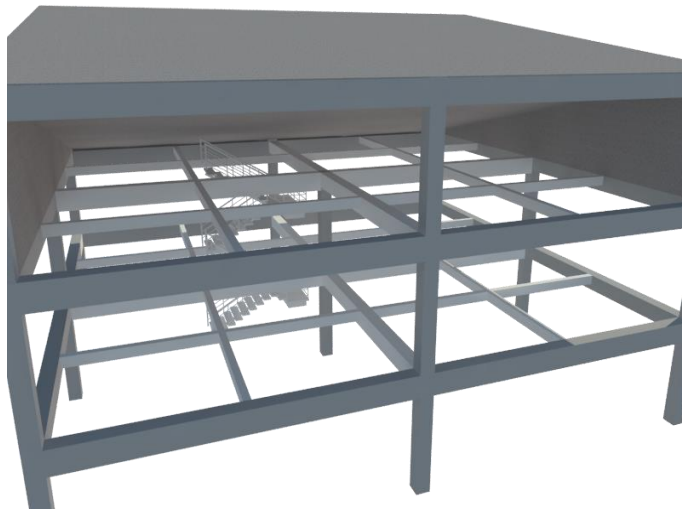


Gambar 5.2.5. Tampak Timur dan Utara Balai Singgah
(Sumber: Penulis, 2017)

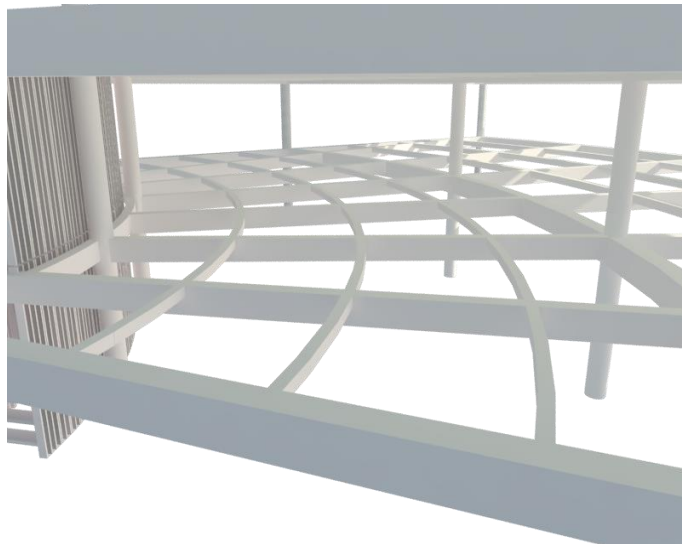
Dapat dilihat pada lantai satu, ruang publik yang ada begitu luas dan pengguna tapak bebas melakukan apapun pada lantai satu ini.

Tersedia juga fasilitas penunjang lain seperti lapangan dan taman yang ada pada ruang publik ini. Lalu material yang digunakan pada seluruh balai menggunakan sentuhan beton dan bahan strukturnya menggunakan baja (fabrikasi).

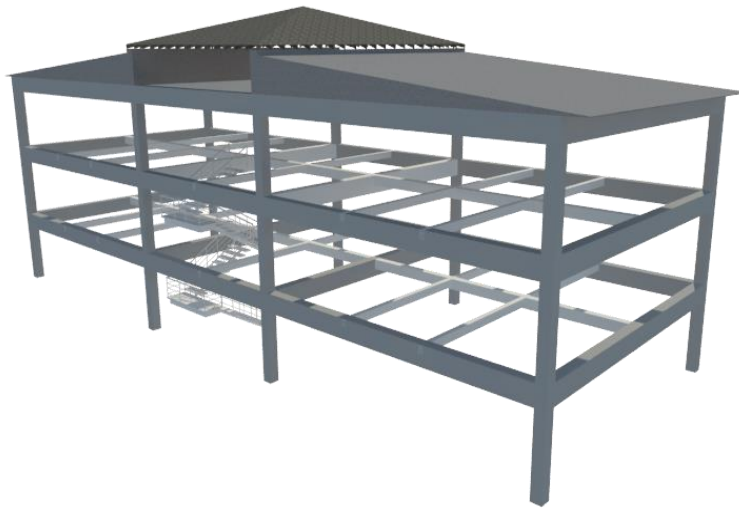
5.2.4. Sistem Struktur



Gambar 5.2.6. Perspektif Struktur Balai Pengelola
(Sumber: Penulis, 2017)

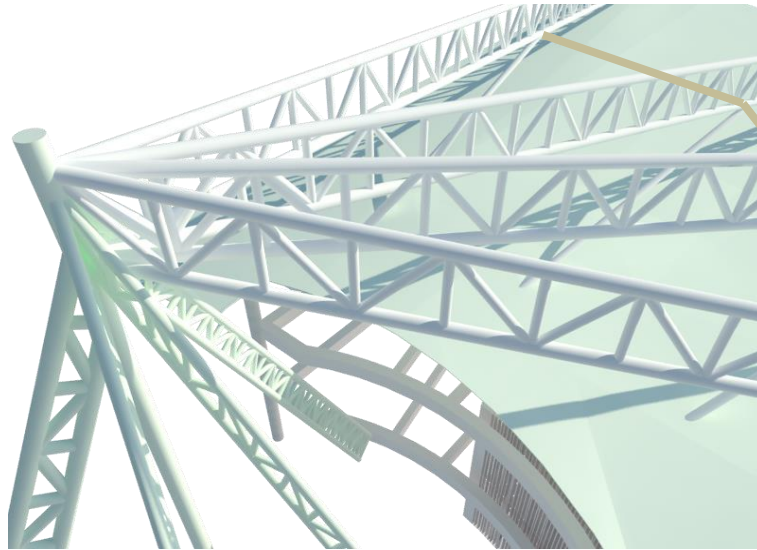


Gambar 5.2.7. Perspektif Struktur Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)



Gambar 5.2.8. Perspektif Struktur Balai Singgah
(Sumber: Penulis, 2017)

Sistem struktur dari ketiga balai ini adalah struktur bangunan bentang lebar jenis *plan and grid*. Balai-balai ini menggunakan struktur bangunan bentang lebar karena membutuhkan kesan ruang yang bebas kolom agar terlihat kontras dengan keadaan sekitar yang padat. Sama dengan sistem struktur pada umumnya, sistem yang digunakan adalah sistem pembalokan. Struktur yang dibentuk dengan cara meletakkan elemen kaku horizontal di atas elemen kaku vertikal. Elemen horizontal (balok) menerima beban yang bekerja secara transversal dari panjangnya dan menyalurkan beban tersebut ke elemen vertikal (kolom) yang menumpunya. Kolom dibebani secara vertikal oleh balok, dan akan menyalurkan beban tersebut ke tanah. Balok akan melentur sebagai akibat dari beban yang bekerja secara transversal, sehingga balok sering disebut memikul beban secara melentur. Struktur balok yang digunakan adalah struktur balok menerus. Kolom tidak melentur ataupun melendut karena pada umumnya mengalami gaya aksial saja.



Gambar 5.2.8. Perspektif Struktur Atap Balai Keterampilan

(Sumber: Penulis, 2017)

Sistem struktur yang dipilih untuk bagian penutup atap balai keterampilan adalah sistem struktur *trussframe*. Sistem struktur *trussframe* adalah sistem struktur yang dirakit dari elemen-elemen linier yang disusun sedemikian rupa agar gaya dapat ditransfer secara tiga dimensi ke tanah. Elemen linier yang membentuk tiga dimensi disebut rangka ruang, sedangkan yang membentuk dua dimensi disebut rangka batang. Pada penutup atap balai ini digunakan struktur rangka batang (*flat truss system*).

5.2.5. Material Bangunan

Pada balai singgah dan balai pengelola, baja ringan profil I digunakan sebagai konstruksi struktur balok, sedangkan untuk konstruksi kolomnya menggunakan baja ringan dengan profil O. Plat lantai pada kedua balai ini menggunakan material beton yang langsung menumpu diatas balok baja tersebut. Semua dinding yang mengelilingi balai menggunakan material beton juga. Sedangkan untuk penutup atap untuk balai singgah menggunakan dua jenis material, yaitu dak beton dan genteng beton. Untuk balai pengelola, material penutup atap yang

digunakan adalah dak beton. Material beton yang digunakan untuk dinding non-struktur adalah beton ringan. Beton ringan dibuat dengan memakai agregat yang berbobot ringan. Sedangkan material yang digunakan untuk plat lantai adalah beton bertulang.

5.2.6. Sistem Utilitas Bangunan

5.2.6.1. Sistem Pencahayaan



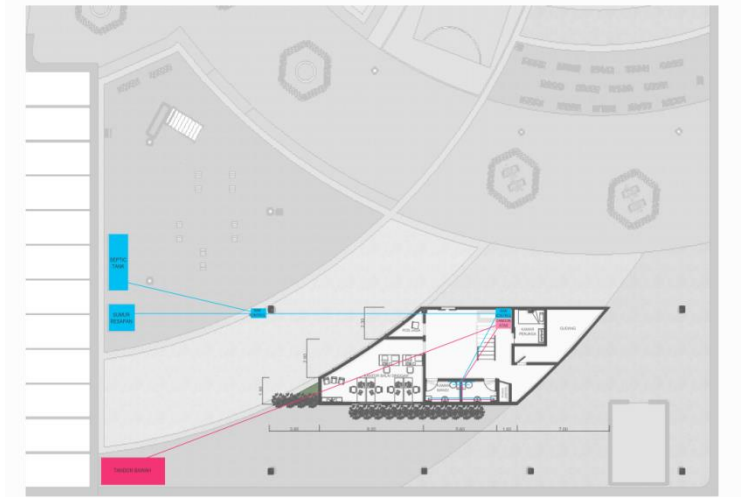
Gambar 5.2.9. Bukaan dalam Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)

5.2.6.2. Sistem Penghawaan

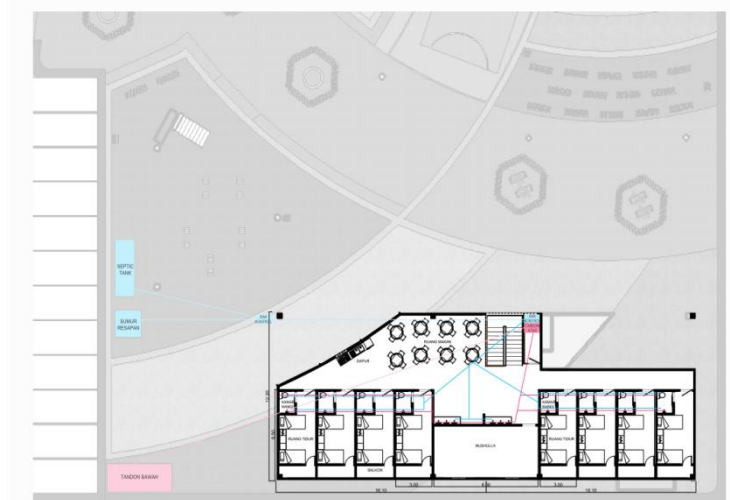


Gambar 5.2.10. Perspektif Eksterior Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)

5.2.6.3. Sistem Distribusi Air Bersih dan Pembuangan Air Kotor



Gambar 5.2.11. Denah lantai 1 Balai Singgah
(Sumber: Penulis, 2017)

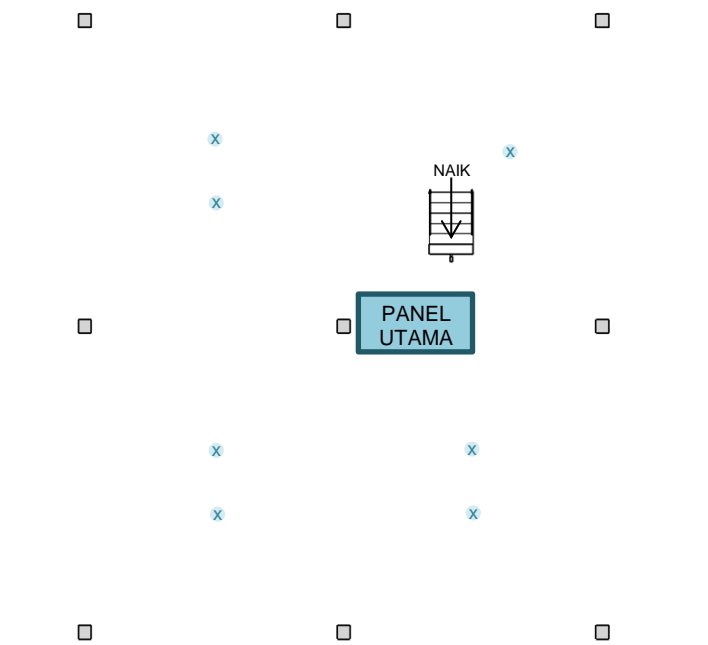


Gambar 5.2.12. Denah lantai 2 Balai Singgah
(Sumber: Penulis, 2017)

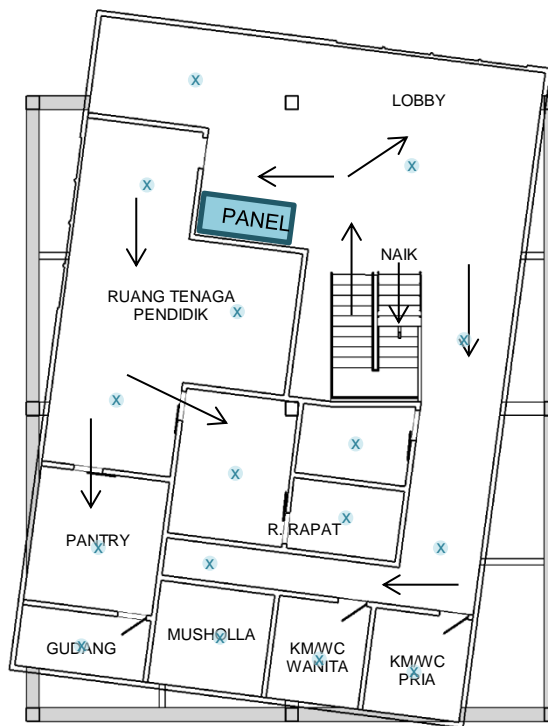


Gambar 5.2.13. Denah lantai 3 Balai Singgah
(Sumber: Penulis, 2017)

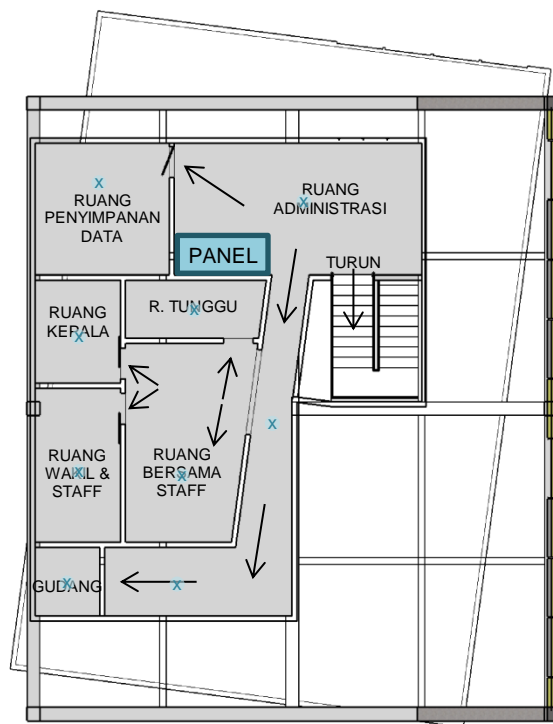
5.2.6.4. Sumber Daya Listrik



Gambar 5.2.14. Denah lantai 1 Balai Pengelola
(Sumber: Penulis, 2017)

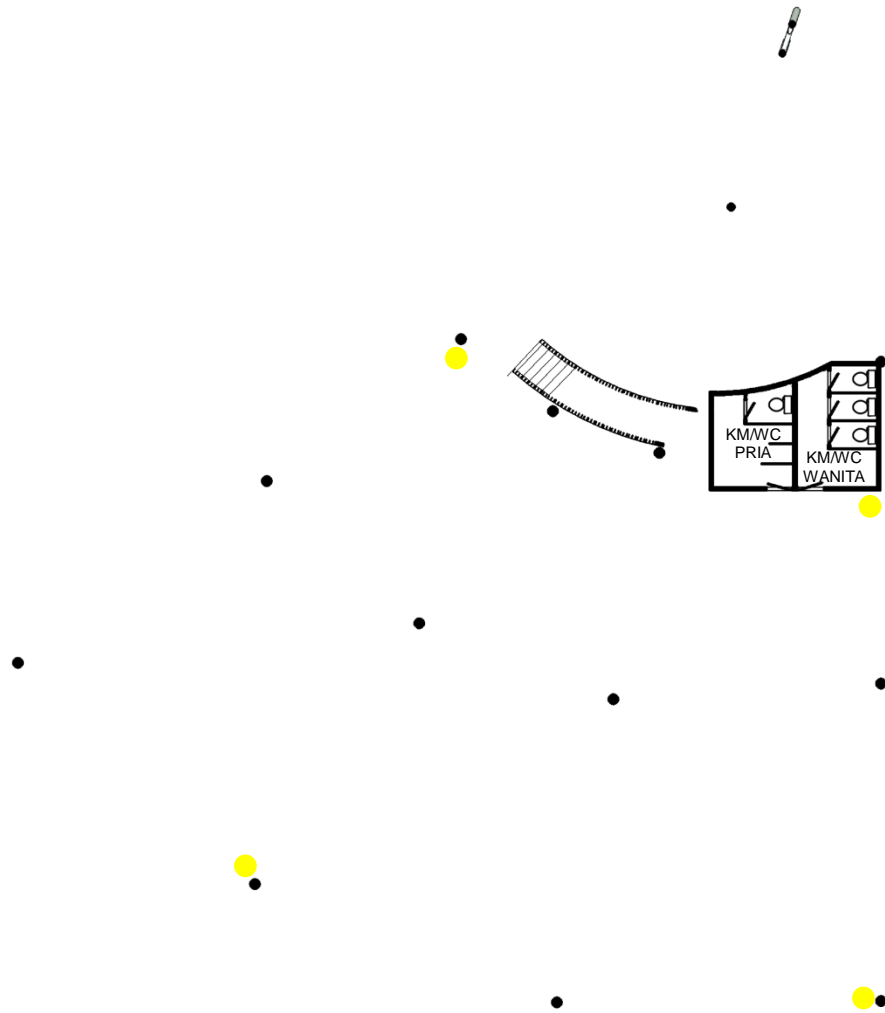


Gambar 5.2.15. Denah lantai 2 Balai Pengelola
(Sumber: Penulis, 2017)

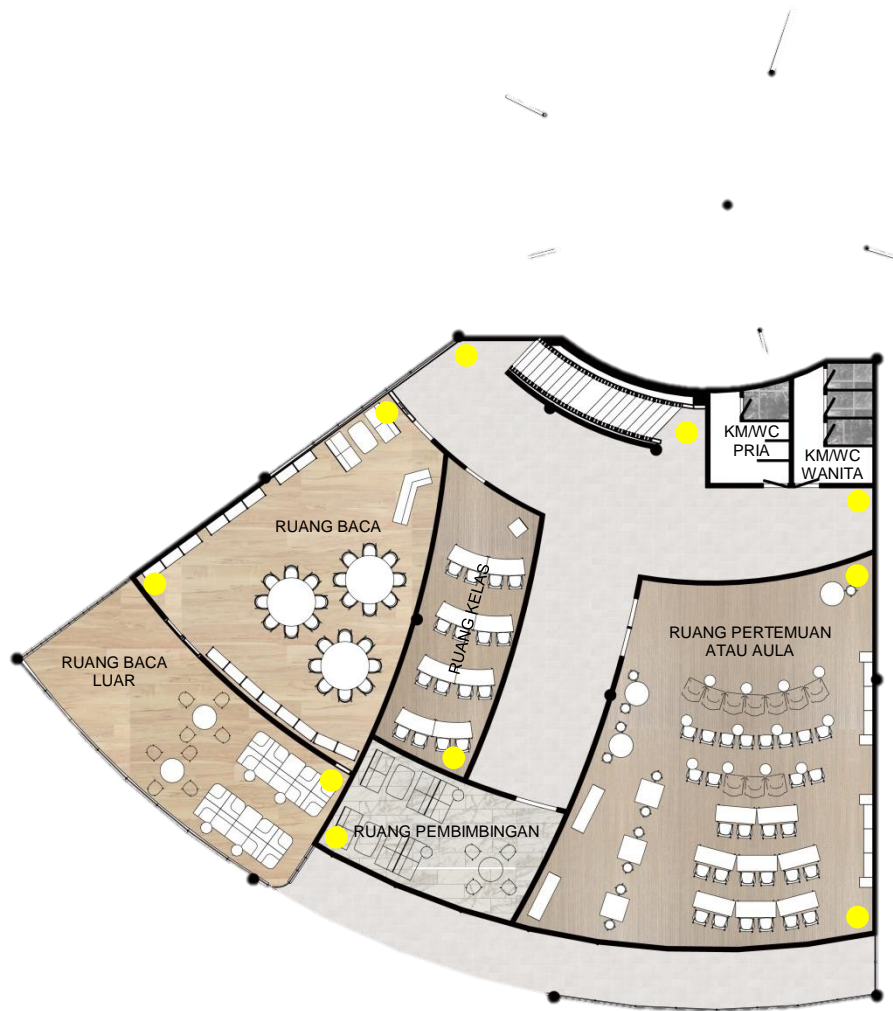


Gambar 5.2.16. Denah lantai 3 Balai Pengelola
(Sumber: Penulis, 2017)

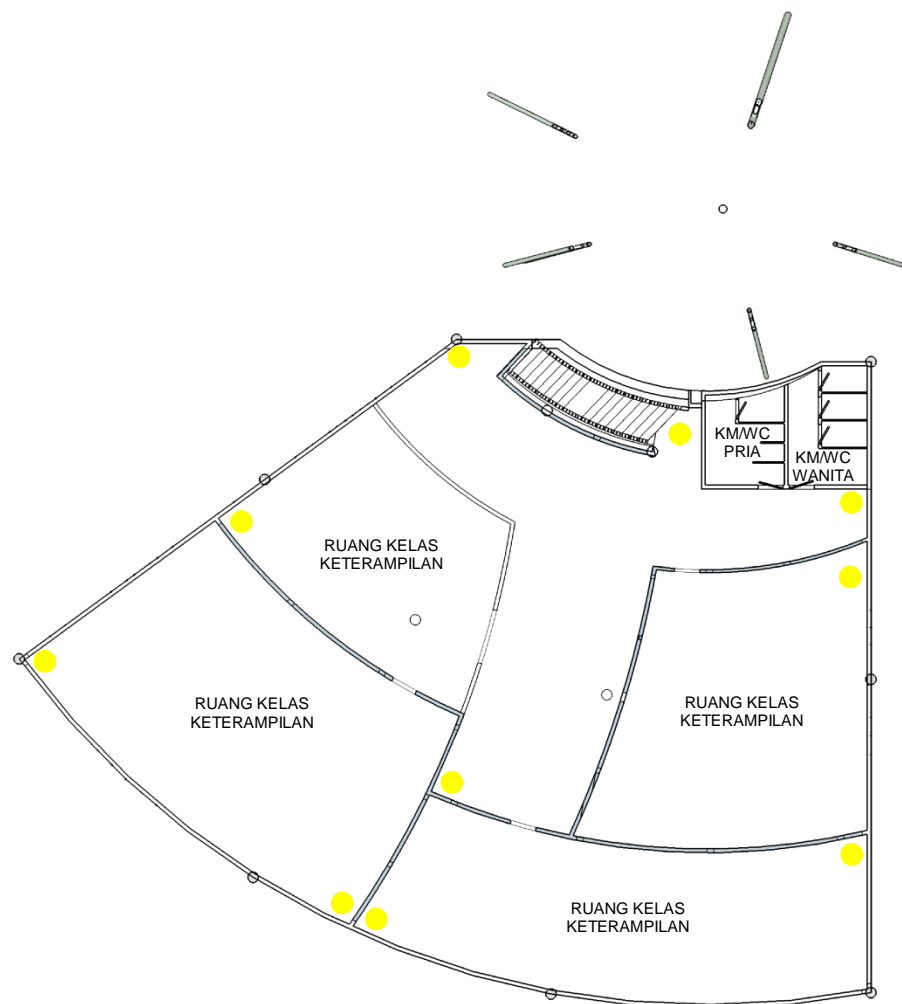
5.2.6.5. Sistem Keamanan



Gambar 5.2.17. Denah lantai 1 Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)



Gambar 5.2.18. Denah lantai 2 Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)



Gambar 5.2.19. Denah lantai 3 Balai Keterampilan
(Sumber: Penulis, 2017)

BAB 6

KESIMPULAN

Tugas Akhir dengan judul “Rumah Singgah Pengembangan Keterampilan untuk Anak Jalanan di Sidotopo, Surabaya” ini merupakan wadah untuk membina dan membimbing anak jalanan akan hal keterampilan dan bersosialisasi di tengah masyarakat. Pada rancangan Rumah Singgah ini terdapat tiga macam bangunan sesuai jenis penggunaannya, yaitu balai pengelola, balai keterampilan, dan balai singgah. Balai pengelola digunakan untuk mewadahi aktivitas pengurus Rumah Singgah ini, yaitu kegiatan administrasi. Balai keterampilan digunakan untuk mewadahi aktivitas peserta dan pengunjung dari Rumah Singgah, seperti kegiatan pembimbingan maupun pembinaan dan kegiatan hiburan. Dan yang terakhir balai singgah digunakan untuk mewadahi kegiatan peserta, yaitu kegiatan bersantai dan kegiatan bermain.

Rancangan Rumah Singgah ini berbeda dari rancangan Rumah Singgah yang sudah ada. Pada rencana perancangannya, “Rumah Singgah Pengembangan Keterampilan” dibuat sebisa mungkin memberikan kesan menerima anak jalanan tanpa pandang bulu. Caranya dengan menjadikan latar tapak ruang publik yang bebas aktif. Dengan begini, anak jalanan juga dapat memikirkan bagaimanacara mereka bertingkah laku agar mereka dapat diterima oleh masyarakat. Bukan hanya itu, tapi pada Rumah Singgah ini juga menyediakan balai keterampilan secara tersendiri dengan interior yang menarik.

Dengan adanya rancangan ini, harapan kedepannya agar memotivasi perancang lain untuk dapat memikirkan lagi betapa pentingnya merancang sebuah wadah bagi masa depan anak-anak yang hidup di jalanan.

Sekian Laporan Tugas Akhir ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan sesadar-sadarnya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat di waktu yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mighwar, Muhammad. 2011. *Psikologi Remaja Cetakan II*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Baron, Robert A. & Byrne, Donn. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Erlangga.
- Broadbent, Geoffrey. 1980. *Signs, Symbols, and Architecture*. New York : John. Willey and Sons.
- De Chiara, Joseph dan Hancock Callender, John. 1983. *Time Saver Standards for Building Types*. Singapore : McGraw-Hill Book.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Ringkasan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Sosial RI. 2005. *Petunjuk Teknis Pelayanan Sosial Anak Jalanan*. Jakarta : Departemen Sosial Republik Indonesia.
- Departemen Sosial RI. 2005. *Petunjuk Teknis Pelayanan Sosial Anak Jalanan*. Jakarta : Departemen Sosial Republik Indonesia. (hal: 12)
- Depdikbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Laurens, J. Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta : Grasindo.
- Neufert, Ernst. 1983. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Plowright, Philip D. 2014. *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*.
- Suharto, Edy. 2005. *Konsep Kemiskinan dan Strategi Penanggulangannya*. Bandung : Alfabeta.
- Tandal dan Egam. 2011. *Arsitektur Berwawasan Perilaku*. Media Matrasain Vol. VIII.

White, Edward T. 1983. Site Analysis : *Diagramming Information for Architectural Design*. Architectural Media

Arief, Armai. 2002. *Upaya Pemberdayaan Anak Jalanan dan Terlantar*. Jakarta: Makalah Seminar “Pengembangan Model Penangan Anak Jalanan melalui Fungsionalisasi Rumah Singgah di Indonesia”, 20-22 Agustus 2002. ICMI.

Bela, Patrica Barbara dan Umilia, Ema. 2014. Jurnal: *Clustering Permukiman Kumuh di Kawasan Pusat Kota Surabaya*.

Suhartini, Tina. 2008. *Strategi Bertahan Hidup Anak Jalanan*. Bogor : Skripsi Program Studi Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Pertanian, IPB.

Choirur. <http://choirurarchitect.wordpress.com/2011/01/15/fungsi-menurut-Geofrey-Broadbent-sebagai-dasar-dalam-perancangan-arsitektur/>
petaperuntukan.surabaya.go.id

Tommy. 27 Agustus 2010. Kekerasan Terhadap Anak Jalanan (Online) www.kemsos.go.id (diakses pada tanggal 20 November 2017, pada pukul 17.45 WIB)

www.earth.google.com (diakses pada tanggal 21 November 2017, pada pukul 18.00 WIB)